

Kappa 🖥

KAPPA MAGAZINE Pubblicazione mensile - Anno XIV NUMERO 152 - FEBBRAIO 2005 Autorizzazione Tribunale di Perugia n. 31/92 del 14 luglio 1992 Pubblicazione a cura di: KAPPA S.r.I., via San Felice 13, 40122 Bologna Direttore Responsabile: Sergio Cavallerin Direttore Editoriale Giovanni Bovini Progetto Editoriale, Grafico, Supervisione e Coordinamento: Andrea Baricordi, Massimiliano De Giovanni, Andrea Pietroni, Barbara Rossi Redazione Kappa S.r.l.: Rossella Carbotti, Elena Orlandi, Silvia Galliani, Edith Gallon, Nadia Maremmi, Marco Tamagnini Redazione Star Comics: Maria Grazia Acacia, Marida Brunori, Sergio Selvi Ufficio Stampa: Vincenzo Sarno Corrispondenza con il Giappone e Traduzioni: C.I.G. Comunicazioni Italo Giapponesi (Spoleto)
Adattamento Testi: Andrea Baricordi Lettering: Mimmo Giannone Adattamento Grafico: Marco Felicioni Hanno collaborato a questo numero: Keiko Ichiguchi, il Kappa, Mario A. Rumor Fotocomposizione: Fotolito Fasertek - Bologna Editore: EDIZIONI STAR COMICS S.r.I. Strada Selvette 1 bis/1 - 06080 Bosco (PG) Stampa: GRAFICHE BOVINI - Bosco (PG) Per richiedere i numeri arretrati: Orion Distribuzioni - Strada Salvette 1 bis/1 06080 Bosco (PG) Per la vostra pubblicità su questo albo: Edizioni Star Comics Srl - tel. (075) 5918353

Copyright: © Kodansha Ltd. 2004 - All rights reserved. Portions are reproduced by permission of Kodansha Ltd. - @ Kodansha Ltd. and Edizioni Star Comics Srl. in respect of materials in the Italian language, Italian version published by Edizioni Star Comics Srl. under licence from Kodansha Ltd.

Aal Megamisama © Kosuke Fujishima 2004. All rights reserved. First published in Japan in 2002 by Kodansha Ltd. Italian language translation © Kodansha Ltd. and Edizioni Star Comics Srl. 2004. All rights reserved.

Exacidon © Kenichl Sonoda 2004. All rights reserved. First published in Japan in 2004 by Kodansha Ltd. Italian language translation © Kodansha Ltd. and Edizioni Star Comics Srl. 2004. All rights reserved.

Narutaru ® Mohiro Kitoh 2004. All rights reserved. First published in Japan in 2003 by Kodansha Ltd. Italian language translotion ® Kodansha Ltd. and Edizioni Star Comics Srl. 2004. All rights reserved.

Potemkin © Masayuki Kitamichi 2004. All rights reserved. First published in Japan in 2002 by Kodansha Ltd. Italian language translation © Kodansha Ltd. and Edizioni Star Comics Srl. 2004. All rights reserved.

Mokke © Takatoshi Kumakura 2004. All rights reserved. First published in Japan in 2004 by Kodansha Ltd. Italian language translation © Kodansha Ltd. and Edizioni Star Comics Srl. 2004. All rights reserved.

Moon Lost ® Yukinobu Hoshino 2004 (with Takanobu Nishimura). All rights reserved. First published in Japan in 2004 by Kodansha Ltd. Italian language translation ® Kodansha Ltd. and Edizioni Star Comics Srl. 2004. All rights reserved.

Kudanshi © Rokuro Shinofusa 2004. All rights reserved. First published in Japan in 2003 by Kodansha Ltd. Italian language translation © Kodansha Ltd. and Edizioni Star Comics Srl. 2004. All rights reserved.

Genshiken & Kio Shirnoku 2004. All rights reserved. First published in Japan in 2004 by Kodansha Ltd. Italian language translation @ Kodansha Ltd. and Edizioni Star Comics Srl. 2004. All rights reserved.

MOON LOST - Un immenso asteroide sta per colpire il pianeta Terra. L'unica speranza è costituita dal Lunatron, capace di generare nano-buchi neri artificiali, che però divorano anche la
Luna. I frammenti del satellite colpiscono la Terra, provocando un cataclisma che la modifica per
sempre. Starion, pilota della NASA, raggiunge Judith Claudel, lo scienziato Frost e il direttore
Patrick Ciel presso l'Agenzia Spaziale Europea, dove viene illustrata al mondo una 'missione
impossibile': sottrarre a Giove il satellite Europa e portarlo in orbita attorno alla Terra grazie al
nuovo dispositivo Jupitron. Giunti a destinazione, gli astronauti scoprono che sotto la crosta
ghiacciata del satellite è presente un intero ecosistema. Viene comunque deciso di procedere,
e dopo rischiose manovre la spedizione riesce a strappare Europa alla gravità di Giove, ma il
governo americano sembra deciso a sabotare l'operazione europea...

KUDANSHI - All'interno di Parabellum, un board game in rete, centinala di giocatori si sfidano attraverso i loro personaggi virtuali in uno scontro tra Clan Blanco e Clan Nero. Il misterioso Joel, un 'profeta' Kudan, interviene per mettere ordine nel board ormai fuori controllo ma, braccato di nascosto da Dow, viene catturato dal fratello minore Gin con la collaborazione dell'ignara Wufu, la quale scopre che i due fratelli rifuggono contatti personali con chiunque. Mentre il loro ostaggio abbandona il corpo per ricevere istruzioni dai suoi superiori, un gruppo di Cacciatori chiude in trappola i fuggitivi, per consentire alla nuova incarnazione di Joel, il Kudabe, di perseguire il suo compito, e affronta il Devastatore, capace di infettare l'Intero board. Mentre i cacciatori di taglie iniziano a giungere in città per catturare Dow, dietro ordine del suo stesso gruppo, le due fazioni contendenti iniziano a collaborare per riprendere il controllo del board, il capo del Clan Bianco fa il suo ritorno a Parabellum...

OTAKU CLUB - Kanji Sasahara decide di iscriversi — come ogni studente giapponese - a un club scolastico, e si imbatte nel Genshiken, il 'Circolo per lo Studio della Cultura Visiva Moderna', un vero e proprio covo di otaku, dal famelico neo-presidente Madarame all'enorme Kugayama, dal meditabondo Tanaka allo spettrale Ex-Presidente, dalla timidissima Kanako Ono all'insospettabile Makoto Kosaka, che sembra non rendersi conto della frustrazione della sua 'fidanzata' Saki Kasukabe: trascinata a forza nel circolo, nonostante la sua insofferenza per gli otaku, e mentre la sorella di Kanji, Kelko, le insidia il ragazzo, si trova addirittura costretta a partecipare alle attività di cosplay... così Madarame inizia a invaghirsi di lei!

POTEMKIN - Dopo quattordici anni dalla sconfitta, reduci dell'organizzazione Guernicca si riuniscono agli ordini di Tatsugoro Urushizaki per conquistare il mondo, senza rendersi conto che il destino dei 'cattivi' di allora era già stato calcolato fin dall'inizio dagli stessi che avevano creato gli 'eroi'. Gli assi nella manica dei vecchi nostalgici sono comunque le gemelle Haruka e Madoka Guernic, nate in laboratorio, che decidono però di sventare il patetico piano. Ottengono così da un ex supereroe, Takeshi Nanjo, il kit per diventare Toranger Red, ma l'ormai vetusto satellite d'appoggio Yashichi - di proprietà del Comune di Tokyo, gestito dal Direttore Amanue - trasforma invece l'assistente fotografa Kaoru Yagami e, successivamente, il cagnolino Scoop (in Toranger Black) e la piccola Momoka (Toranger Pink). Il fotoreporter Takafumi Kinjo scopre che sedici anni prima alla Squadra Toranger era legata un'operazione di merchandising. Il Municipio di Tokyo costringe Takeshi Nanjo a radunare i 'nuovi' Toranger, a partire da Kaoru, che rifiuta di unirsi alla squadra, mentre la governatrice di Tokyo. Tamao Inohara, si occupa di rigenerare il Capo Guernic per dare il via a una vasta operazione commerciale. Il prof. Miyauchi, una (pessima) spia del Direttore Amanue, figlio del primo Toranger Blu e fratello minore di Tamao Inohara, scopre nel centro di controllo di Yashichi che il satellite ha 'scelto' un nuovo Toranger. E mentre i veri mostri di Guernic iniziano a invadere la metropoli, solo la piccola Toranger Pink s'impegna a contrastarli, ma Kaoru non vuole saperne di unirsi a

OH, MIA DEA! - Kelichi Morisato telefona per errore all'Agenzia Dea di Soccorso ed esprime un desiderio che lo vincola alla dea Belldandy. La convivenza si trasforma in amore, turbato però da elementi come le sorelle della dea, Urd e Skuld, la loro collega Peitho. la demone Marller, la regina degli inferi Hild (madre di Skuld), e ora anche da Rind, la Valchiria sulle tracce del Divoratore di Angeli...

EXAXXION - Terrestri e riofardiani convivono sulla Terra, ma il prof. Hosuke Kano sa che questi ultimi progettano la conquista del pianeta. Il generale fardiano Sheska organizza un golpe, così Hosuke mette il figlio Hoichi "Ganchan" Kano alla guida del robot Exaxxion, potentissima arma fardiana dispersa nell'antichità, con l'androide Isaka Minagata. Hoichì batte Sheska, mentre Hosuke diffonde la notizia e ottiene una tregua. Hoichi, la fidanzata Akane Hino e i suoi genitori vanno ad abitare alla base, e portano con loro anche l'insegnante allena Kimber Riffle e lo studente giapponese Takashi Murata. Sheska si lascia credere morto per agire di nascosto, raggiunge Hosuke e gli consegna i dati della flotta allena in cambio della leadership dei fardiani terrestri. Attraverso alcune indagini filofard intulisce il gloco di Sheska, e invià la flotta sulla Terra. Una collega del 'prigioniero' fardiano penetra nella base, uccidendo Ryoko, incinta di tre mesi di Hosuke. Nello spazio, l'Exaxxion affronta l'ammiraglia fardiana, e per essere sicuro di distruggerla rischia di rimanere confinato oltre la distorsione spaziale e di non tornare mai più sulla Terra. Nel frattempo, i fardiani 'terrestri' e Hosuke operano per evitare che i frammenti dei proiettili dell'ammiraglia distruggano la Terra...

NARUTARU - Shlina Tamai trova Hoshimaru, che tiene con sé, poi fa amicizia con la problematica Akira Sakura e il suo En Soph. Le creature sono 'cuccioli di drago', capaci di mutare e creare la materia, ma non sono esseri viventi, né sono capaci di procreare: per questo motivo devono legarsi a esseri umani. Hoshimaru uccide il giovane Tomonori Komorl per salvare le due, e i suoi compagni Satomi Ozawa e Bungo Takano iniziano a cercarlo. Le autorità istitui-scono un comitato per indagare su strani avvistamenti nei cieli, comandato dal dispotico Tatsumi Miyako e daka dottoressa Misao Tamai, madre di Shiina. Sudo Naozumi, 'capo' di Satomi e Bungo, con la collaborazione di Mamiko Kuri, attiva i 'cuccioli' dei due, Amapola e Hainuwele, che annichiliscono l'esercito, mentre Takeo Tsurumaru e Norlo Koga salvano Akira e Shiina. Miyako e Aki Sato identificano dei possessori di cuccioli di drago e li utilizzano per un test militare, proprio mentre Shiina, Bungo e Satomi scoprono le rispettive identità. Intanto, nell'istituto di cura in cui Sakura è stata ricoverata per aver ucciso il padre, il Direttore dell'Assistenza Sociale opera per mettere la ragazza "con le spalle al muro", e nella scuola di Shiina inizia ad apparire uno strano 'fantasma'. Poi, due 'incidenti' capitano nella stessa mattinata a distanza di venti chilomentri l'uno dall'altro: Jane Franklin del ministero della difesa americano investe due bambini dandosi poi alla fuga, mentre un aereo USA precipita nel quartiere degli uffici causando innumerevoli vittime..

Number 333 © Noriko Nagano 2004. All rights reserved. First published in Japan in 2001 by Kodansha Ltd. Italian language translation © Kodansha Ltd. and Edizioni Star Comics Srl. 2004. All rights reserved. NOTE: Original artworks reversed for Edizioni Star Comics Edition.

NB: I personaggi presenti in questo albo sono tutti maggioranni, e comunque non si tratta di persone realmente esistenti bensi di semplici rappresentazioni grafiche. Il che, dovrebbe comunque essere chiaro a prima vista...

sommario

+ EDITORIALE	
a cura dei Kappa boys	1
+ NAPOLI COMICON 2005	
Tre giapponesi a Napoli	110
a cura di Andrea Baricordi	2
+ NARUTARU	
La luce logorante - II	33
di Mohiro Kito	6
+ EXAXXION	
Come riscrivere la storia	
di Kenichi Sonoda	35
+ MOON LOST	
Capitolo 12	
di Yukinobu Hoshino	100
con Takanobu Nishiyama	53
+ OH, MIA DEA!	
Guerra e gioia	
di Kosuke Fujishima	81
+ KUDANSHI	
Game 14	
di Rokuro Shinofusa	105
+ POTËMKIN	
II sogno di Iraka	
di Masayuki Kitamichi	141
+ PUNTO A KAPPA	3.5
a cura dei Kappa boys	165
+ LETTURA 'ALLA GIAPPONESE'	
+ MOKKE	
Majimono	
di Takatoshi Kumakura	188
+ OTAKU CLUB	
Buon Anno!	

Cover: Ono, da Otaku Club Genshiken © Kio Shimoku/Kodansha

di Kio Shimoku

di Noriko Nagano

+ NUMBER 333

212

224

* Da cui proviene l'idea del "Grande Fratello". Provate oggi a chiedere a qualcuno cosa sia il "Grande Fratello", e vi risponderà che si tratta di un reality show. Parzialmente vero, ma la cosa più triste non è tanto non sapere che que nome deriva da un importante romanzo del Novecento bensi che in esso (appunto 1984 di Orwell) il Grande Fratello sia la cosa più opprimente, spersonalizzante e negativa del mondo. È un po' come se avessero deciso di intitolare "Lager" un reality in cui i concorrenti devono lavorare senza sosta facendosi bastare un tozzo di pane al giorno certo, in quel caso qualcuno sarebbe quistamente insorto poiché la memoria storica della Seconda Guerra Mondiale è ancora piuttosto viva. Ma fra altri dieci o vent'anni, potrebbe non apparire più così assurdo a certi autori televisivi ... Altre letture, assurdo a certi autori terevisioni in argomento, oltre al gia citato 1984, provate di Aldous Huxley, *Fahrenheit* 451 di Ray Bradbury o La svastica sul sole di Philip K Dick A prima vista sembrano romanzi molto 'fantasiosi', appure... KB

...LO CHIAMAVANO ROBERTO

Ancora oggi, quando si parla di fumetti, e nel dettaglio di manga (sic), si continue a pensare a un sistema d'intrattenimento di bassa lega, capace di raccontare solo vicende sciocche e/o inutili. Chi fa questo genere di critiche non si è mai realmente soffermato a leggere un fumetto. Non staremo certo qui a dichiarare che qualsiasi agglomerato di vignette & balloon sia un'opera d'arte, perché commetteremmo esattamente lo stesso errore sul fronte opposto. Però bisognerebbe anche avere l'intelligenza di guardare oltre la superficie, dove tutto sembra colorato e fantasioso, e cercare di capire cosa sta cercando di raccontarci un autore. Lo si fa con i libri, con i film, con la pittura e con la musica, per cui non si vede per quale ragione lo stesso sforzo di lettura su più livelli non possa essere applicato anche alla Nona Arte, il fumetto.

Ma diamo un'occhiata specifica a questo numero di **Kappa Magazine**. Casualmente vi sono confluiti ben tre episodi di fumetti che sono terribilmente collegati alla realtà sociopolitica dell'inizio del Terzo Millengio.

In Exaxxion assistiamo all'apoteosi di una guerra mediatica fantascientifica, in cui chi vince (a crede di aver vinto) dichiare che il 'cattivo' era l'avversario sconfitto (a presunto tale), cancellando con un colpo di spugna qualsiasi plausibile dubbio. Questo significa "riscrivere la storia", un mestiere che fin dall'antichità è stato usato dopo ogni conflitto approfittando del fatto che l'informazione circolava lentamente e 'per sentito dire'; oggi, invece, si continua a portare avanti questa tecnica proprio grazie alla velocità di propagazione delle notizie, perché chi è più veloce e ha un maggior numero di mezzi di comunicazione di massa a disposizione, riesce a imporre la propria verità, che nel giro di pochi mesi diviene anche l'unica. L'importante è negare l'evidenza finché, per abitudine, per mancanza della memoria storica o per semplice disinteresse, le masse iniziano a credere ciecamente a quelle informazioni, arrivando addirittura a ritenere che si tratti di convinzioni maturate in prima persona. Gli stessi concetti (farti credere che una loro idea sia una tua idea) erano espressi in 1984° di George Orwell, cinquantasette anni fa. E pensare che il fumetto di Sonoda, a prima vista, sembra la classica storia di robot giganti condita con prorompenti pin-up piazzate un po' qua e un po' là.

In Moon Lost assistiamo a un complotto che sulla carta ha dell'incredibile, ma solo perché applicato allo spostamento di immensi corpi celesti. Ma se, invece di un satellite di Giove, il 'trasferimento' fosse quello di grandi capitali o risorse energetiche (e, d'altra parte, il satellite Europa in questo caso diventerebbe la più grande risorsa del pianeta Terrel), all'improvviso il tutto non sembrerebbe più così fantascientifico. Pur di avere il controllo sul prossimo e il coltello dalla parte del manico, i potenti sono disposti a sacrificare l'insacrificabile, e il tutto in base a semplici calcoli numerici sul fronte delle cosiddette 'perdite accettabili'. Basti pensare che anche solo nelle grandi aziende, gli impiegati sono definiti 'risorse umane', un termine raccapricciante che fa pensare a qualcosa da sfruttare, murgere letteralmente, prosciugare finché non si è completamente esaurito. Nel fumetto di Hoshino, per i potenti siamo solo cifre prive d'identità, importanti unicamente dal punto di vista della massa numerica, a cui richiedere voti, forza-lavoro, ed eventualmente quel po' di sudatissimo denaro che riusciamo a portarci a casa a fine mese. Il tutto finché non crepiamo sul lavoro (...o su una nave spaziale, in questo caso), in modo che non ci sia nemmeno più bisogno di mantenerci una volta vecchi e non autosufficienti.

Anche in Narutaru torna il tema delle 'perdite accettabili'. Per avere il pieno controllo di una situazione, e quindi l'autorizzazione morale e fisica ad agire per la sicurezza del popolo, viene causato un 'incidente' gravissimo, specie in termini di vite umane innocenti. E, benché il tutto sia organizzato da una superpotenza straniera con 'diritto di libera circolazione' su suolo giapponese, le autorità locali non fanno nulla per contrastarla, anzi, stanno a guardare in attesa di ricavarci poi qualcosa, più o meno come le iena e l'avvoltoio attendono i rimasugli della carcassa parzialmente divorata dal leone. Eppure, a prima vista, Narutaru pare una storia di ragazzine in possesso di buffi animaletti spaziali volanti.

Sembra pura fantascienza, vero? Perdite accettabili, riscrivere la storia, annullare la capacità di ragionare con la propria testa... Eppure, anche nella realtà succede ogni giorno. Sempre meno spesso, sui banchi di scuola, veniamo informati con chiarezza che durante la Seconda Guerra Mondiale i 'cattivi' eravamo proprio noi italiani, insieme a tedeschi e giapponesi (il cosiddetto RoBerTo, l'Asse Roma-Berlino-Tokyo). Di solito c'insegnano che siamo stati liberati, quasi come se noi non avessimo nulla a che fare con coloro che mandammo al potere in quella terribile epoca, apparentemente lontana e invece vicinissima; quasi come se in Italia non ci fosse stata una cosa chiamata Resistenza (che governanti di allora definivano sovversiva, criminale e nemica della patria); quasi come se essere 'liberati' non abbie causato al nostro paese ingenti perdite umane (anche e soprattutto fra gli innocenti) e grande devastazione. Ma, in fondo, le guerre funzionano così. Non a caso la Seconda Guerra Mondiale ebbe fine sessant'anni fa, quando lo Zio Sam spaventò tutti i cattivi di allora sganciando su Hiroshima e Nagasaki due bombe atomiche che ancora oggi non hanno finito di fare danni. Se non altro, pare che oggi esistano le armi intelligenti, che prendono la mira e si abbattono solo ed esclusivamente sul cattivo, risparmiando gli innocenti. Il problema è: e se non fosse molto intelligente il tizio che le manovra?

Abbiamo divagato un po' troppo, forse, e tutto a causa di quello che raccontano tre fumetti. E pensare che molti ritengono che i fumetti distolgono l'attenzione dei ragazzi da quello che capita loro intorno.

A noi non pare proprio. Voi che ne dite?

«...come può qualcuno creare un libro della resistenza, per così dire, un libro-verità in un mondo di illusioni e falsità, o un libro di sani principi in un impero di squallide menzogne? Come può farlo direttamente sotto gli occhi del nemico?» Philip. K. Dick

Kanna boys

NAPOLI COMICON 2005

TRE AUTORI DA TENERE D'OCCHIO

a cura dei Kappa Boys

Nel Iontano 1994, quando ancora sembrava una "Missione Impossibile", abbiamo voluto a tutti i costi che autori giapponesi raggiungessero di persona il nostro paese. per dimostrare ai media nostrani che dietro una produzione vasta come quella nipponica c'erano veramente persone che lavoravano con grande cura e amore per il fumetto. Oggi questo discorso potrà far sorridere, ma allora, complice un ventennio di assoluta disinformazione, i cartoni animati e i fumetti giapponesi si diceva fossero "fatti al computer" premendo un tasto (!), e guindi tutti uquali e privi di anima. Smentimmo una volta per tutte questa visione improbabile e qualunquista dell'argomento, e per la prima volta telegiornali. quotidiani e riviste non specialistiche iniziarono a interessarsi con un occhio nuovo e più attento alla "novità-manga" che stava poco alla volta diffondendosi in Italia.

E così, nel corso degli anni ci hanno raggiunto, per incontrare i loro lettori 'tricolori', personaggi come Kazuhiko "Monkey Punch" Kato (Lupin III), Shinichi Hiromote (Hells Angels). Masatsugu lwase (Calm Breaker) e Yoichi Takahashi (Capitan Tsubasa), alcuni dei quali anche più di una volta, e solo per una serie di sfortunate coincidenze sono sfumati all'ultimo secondo appuntamenti con Fuvumi Sorvo (ES) e Yoshikazu Yasuhiko (Gundam: Origini).

Oggi che il fumetto giapponese è una realtà in Italia (e che quindi è stato declassato a 'moda'



dai media) abbiamo deciso di tornare finalmente alla carica per sottolineare ancora una volta quanto questo mezzo d'espressione abbia da dire attraverso i suoi tutt'altro che omogenei creatori. E abbiamo deciso di farlo in collaborazione con Napoli Comicon, una manifestazione che nel corso degli anni ha saputo distinguersi per la particolare attenzione dedicata agli ospiti stranieri (ma non solo) e alle mostre, gettando una luce nuova sul fumetto come mezzo d'espressione artistica e narrativa. E così. quest'anno, i giorni 4, 5 e 6 marzo 2005 sarà possibile incontrare nel corso della manifestazione non uno, non due, bensì tre bravi autori della scuola di fumetto nipponica: il precisissimo e tecnico Hirovuki Kitazume, l'artista del pennello Haruhiko Mikimoto e l'enfant. terrible Shinichi Hiromoto, Un'occasione da non perdere per conoscere il loro operato, ma soprattutto per stringere

loro la mano di persona, farsi autografare un albo, scoprire curiosità sul loro lavoro, o (perché no?) richiedere il classico e immancabile 'disegnino'.

Per informazioni sul programma della manifestazione; tel/fax 0814238127 info@factamanent.it www.comicon.it

E ora, un po' d'informazioni su tutti e tre.

Hiroyuki Kitazume (24 luglio 1962, Tokyo) ha iniziato a lavorare nel mondo dell'animazione subito dopo essersi diplomato al Tokyo Design College, entrando a far parte dello studio BeVore. Nel 1982 fonda il Pack Studio



insieme ad altri colleghi appassionati di animazione, e i suoi primissimi incarichi sono di tutto rilievo: la direzione dell'animazione di Seisenshi Dunbine, un'innovativa serie animata del 1983 che unisce fantasy e robot, ed Heavy Metal L-Gaim, serie animata dell'anno successivo, che stravolge il realismo robotico in stile Gundam catapultando l'ambientazione in un lontano futuro glam/new wave. Da quel momento diventa uno dei più richiesti direttori di animazione, prevalentemente fantascientifica (a volte con tratti horror) e nel corso degli anni Ottanta domina la scena con titoli che sono capisaldi della fiction nipponica, fra cui Tatakae! Iczer 1, Bubblegum Crisis, Megazone 23, e inizia a legarsi sempre più all'universo del celebre mobile suit bianco lavorando al seguito della serie classica Kido Senshi Z Gundam, al seguito del seguito Kido Senshi Gundam ZZ, e al celeberrimo film Kido Senshi Gundam: Gyakushu no Char ("Il contrattacco di Char"): negli ultimi due casi, inizia a operare anche come character designer, e così il suo stile di disegno per i personaggi diviene il più richiesto e il più copiato fino negli anni Novanta. Kitazume viene definitivamente incoronato autore completo nel 1987 grazie a Starlight Angel, ovvero il suo personale contributo a Robot Carnival. un vero e proprio kolossal sperimentale dell'animazione cinematografica nippo-

nica suddiviso in episodi, fianco a fianco

con mostri sacri del calibro di Katsuhiro

Otomo. A quel punto, la sua carriera si sposta prevalentemente sul fronte della caratterizzazione e dello storyboard, e nel corso dell'ultimo decennio del XX secolo lavora ad altri titoli animati di grande rilievo come Sol Bianca, AD Police, Bastard!!, Moldiver, Armitage, Shin Tenchi Muyo, Record of Lodoss Wars e decine di altri.

Nel 2001, dopo vent'anni di onorata carriera nel campo dell'animazione, decide di passare all'inchiostro, e realizza per Kadokawa Shoten Kido Senshi Gundam: C.D.A. Char's Deleted Affair (pubblicato in Italia da Star Comics), una vera e propria space opera a fumetti che abbraccia diversi periodi storici dell'Universal Century in cui sono ambien-

tate le diverse saghe di Gundam, e ce le mostra dal punto di vista del tutto personale del biondo Char Aznable, il 'cattivo' più amato da tre generazioni di spettatrici televisive.

Haruhiko Mikimoto (28 agosto 1959, Ogikubo, Suginami-ku, Tokyo) inizia la sua carriera come intercalatore per la serie animata di Tetsuwan Atom del 1980 (giunta anche in Italia col titolo Astroboy), e in poco tempo inizia a farsi notare come illustratore e character designer. Il primo grande successo personale arriva infatti appena due anni dopo con la realizzazione dei personaggi del serial TV Chojiku Yosai Macross per la casa Tatsunoko (visto in Italia all'interno di Robotech, una discutibile operazione statunitense che ha collegato Macross a Southern Cross e Mospeada, tre serie che in origine non hanno nulla a che spartire l'una con l'altra) e Mikimoto diventa così







all'improvviso uno dei caratterizzatori più richiesti dall'animazione, tanto da partecipare addirittura alla realizzazione di Choiiku Seiki Orguss che la Tokyo Movie Shinsha realizza dichiaratamente (fin dal titolo e dall'argomento fantascientifico a base di robot) come prodotto concorrente, e conferendogli inoltre il compito di direttore dell'animazione. Questo non distoglie l'attenzione di Mikimoto da Macross, per cui torna a lavorare col celebre Ai oboete imasu ka - Do you remember love? nel 1984, anche qui in qualità di direttore dell'animazione oltre che come caratterizzatore. L'anno successivo incrocia i propri passi con Hiroyuki Kitazume su Megazone 23 (e seguel), poi inizia a farsi notare nell'ambiente dell'illustrazione quando realizza Hoshi no Kismet nel 1986. Sempre sul fronte della fantascienza animata, lavora successivamente a Salamander, torna ancora a Macross con Flash Back 2012, e colleziona un nuovo grande successo attraverso le deliziose protagoniste di Top o Nerae! Gunbuster (attraverso cui viene inaugurato il genere 'accademia di pilotaggio robot giganti' che resterà molto caro a Mikimoto); poi riprende in mano i pennelli nel 1988 per un nuovo libro d'illustrazioni, ma soprattutto per il suo primo vero e proprio fumetto da autore completo. Marionette Generation serializzato ininterrottamente fino al 1997 all'interno della rivista d'animazione "Newtype". Il suo primo incontro col mobile suit bianco risale invece al 1989

per il character design della meravigliosa miniserie animata Kido Senshi Gundam 0080: Poket no Naka ni No Senso (") a querra in tasca", di cui Star Comics ha pubblicato la versione a fumetti per ragazzi disegnata da Shigeto Ikehara). a cui segue poi Hi-Speed Jecv e il terzo capitolo di Megazone 23. Nel corso degli anni Novanta diventa una vera e propria star nel campo dell'illustrazione, e inoltre torna ripetutamente al lavoro (sia per l'animazione, sia per videogiochi, sia per cover e manifesti) sui nuovi capitoli di Orquss e Macross: nel caso di quest'ultima serie, ormai identificata da tutti con il suo personalissimo stile, realizza addirittura Macross 7 Trash, una nuova serie a fumetti che scrive e disegna in qualità di autore completo. All'inizio del Terzo Millennio Mikimoto può ufficialmente definirsi uno dei più affermati (e amati) artisti di fumetto e animazione Giappone, e le sue collaborazioni con le più disparate case editrici e produttori in generale arrivano a non contarsi più. Degni di particolare nota sono il ritorno al character design per Kido Senshi Gundam Neo Experience 0087: Green Divers, e il quasi definitivo passaggio alla carta stampata con libri a fumetti e volumi d'illustrazione. fra cui Cherish, Reverb, Baby Birth e Ma Chere. Ma ciò che lo scaolia definitivamente nell'Olimpo degli autori completi è Gundam Ecole du Ciel, una serie a fumetti (pubblicata in Italia da Star Comics) che realizza per il progetto editoriale "Gundam Ace" di Kadokawa.



volto a riportare la saga del mobile suit bianco agli antichi fasti. Riprendendo il tema dell'accademia di pilotaggio-robot, riesce a mixare ben tre generi molto diversi fra loro (commedia scolastica, fantascienza robotica e spionaggio genetico) in un'unica opera che ha entusiasmato in pochi anni mezzo mondo.

Shinichi Hiromoto (4 gennaio 1966, Kumamoto) vive e lavora a Tokyo per alcune fra le più grandi case editrici nipponiche, alternando la sua attività di fumettista con quella di illustratore. Il suo debutto risale al 1992, quando pubblica Single Action Army per Kodansha, a cui fa seguito l'anno successivo Benkei, per lo stesso editore. Fra il 1995 e il 1997 disegna, su testi di Takeshi Narumi, Yosai Gakuen: Fortified School, che appare mensilmente su una delle più importanti riviste di Kodansha, "Afternoon". È proprio grazie a guesto titolo che il lavoro di Hiromoto ottiene grande riscontro di pubblico anche nel nostro paese, in seguito alla versione italiana edita da Star Comics: il suo stile privo di schemi, quasi folle e incontrollato, entusiasma migliaia di lettori portando una ventata di novità nel già allora sovraffollato panorama del manga in Italia. Nel 1997 realizza la miniserie erotica, violenta e ironica Violent Runner Vibrator per "Wani Magazine" della Wani Magazinesha, su cui pubblicano gli autori meno convenzionali e più 'ruvidi' dell'intero paese del Sol Levante. Nel 1998 il suo nome fa il giro del mondo grazie alla trasposizione a fumetti di Star Wars - Return of the Jedi pubblicata in Giappone da Media Works, di cui rivede alcune sequenze per l'edizione occidentale, pubblicata in America da Dark Horse. È poi la volta di Mess e Killing Moon, trasposizioni a fumetti di due horror classici, pubblicati

> rispettivamente 1998 e nel 1999 da Kosaido Shuppan, Nel 1999 torna Kodansha per partecipare insieme a numerosi altri celebri autori progetto Devilman, in cui rivisita dal suo punto di vista le origini del celebre demone di Go Nagai in un episodio intitolato Damned, Nel 2000 inizia la collaborazione con la Enterbrain, per pubblica Sex Machine, una sorta di sequel non ufficiale Violent Runner Vibrator, e nello stesso anno realizza le illustrazioni e la copertina per Il Gioco di Ruolo Ufficiale dei Manga. Negli ultimi anni ha pubblicato la miniserie in due volumi Stone per Kodansha, l'episodio The Too Bitch per l'antologia "Bitch's Life", e ha collaborato al volume "Enemy Zero the Graphics". Tra gli ultimi suoi lavori ricordiamo Hells Angels e Go Go Heaven, entrambi pubblicati sulla rivista di Shueisha "Ultra Jump". mentre la sua più recente fatica, su testi di Andrea Baricordi, è Lupin III Millennium -La Maledizione degli Ishikawa.



Mohiro Kito - NARUTARU - LA LUCE LOGORANT





PER MANTENERE L'ORDINE PUB-BLICO, MA E' UN PROVVEDIMENTO RELATIVO AL DISASTRO.









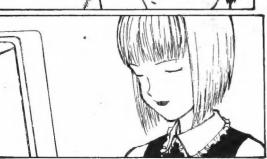






...NON
VOGLIANO
AFFIDARE
QUESTO CASO AL CORPO DI DIFESA INTERNO.





COMUNQUE SIA, QUE-STO NON C'ENTRA CON IL NOSTRO LAVORO.





























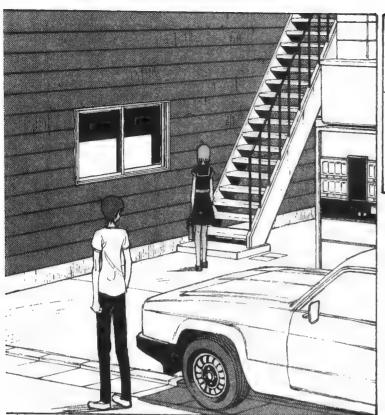










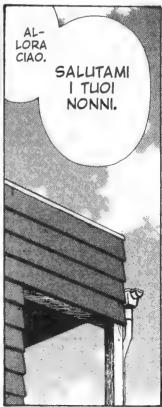


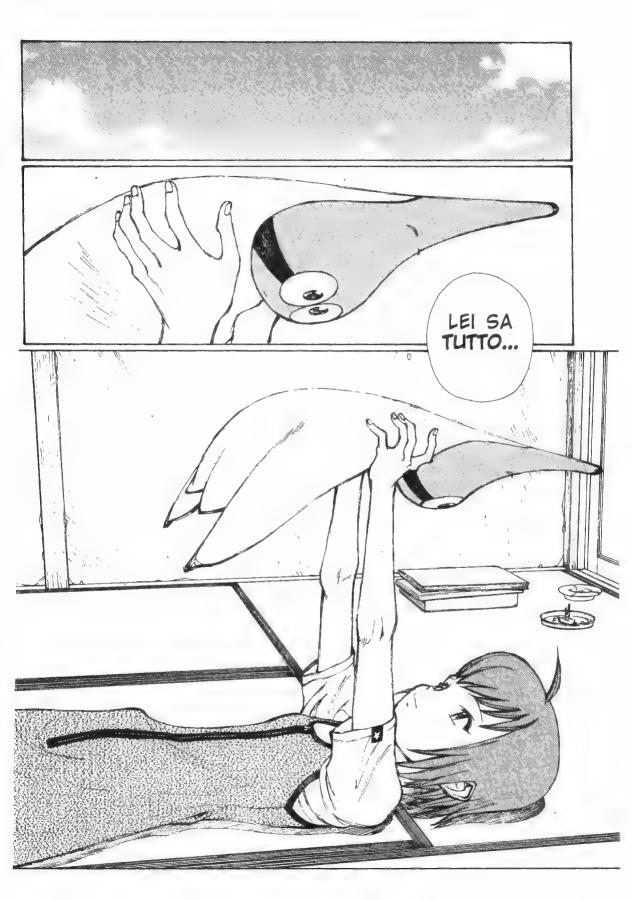






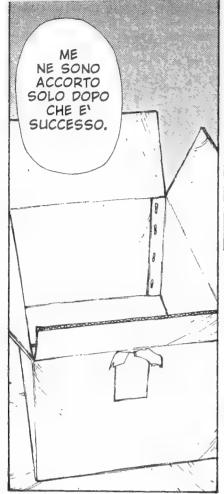


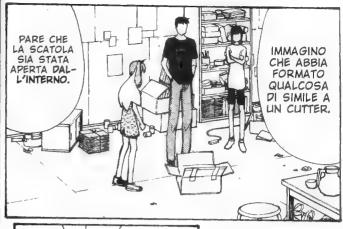












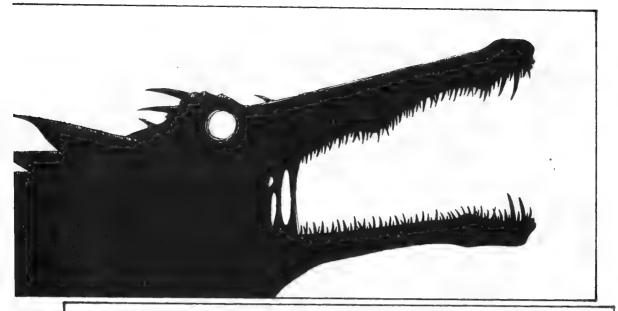


































A TE MANCA LA

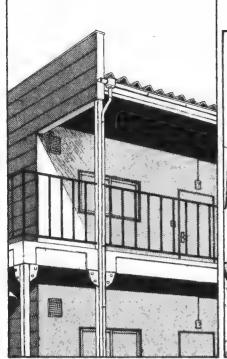
MODESTIA CON CUI CHIEDERE UN FAVORE A UNA



CERTO!









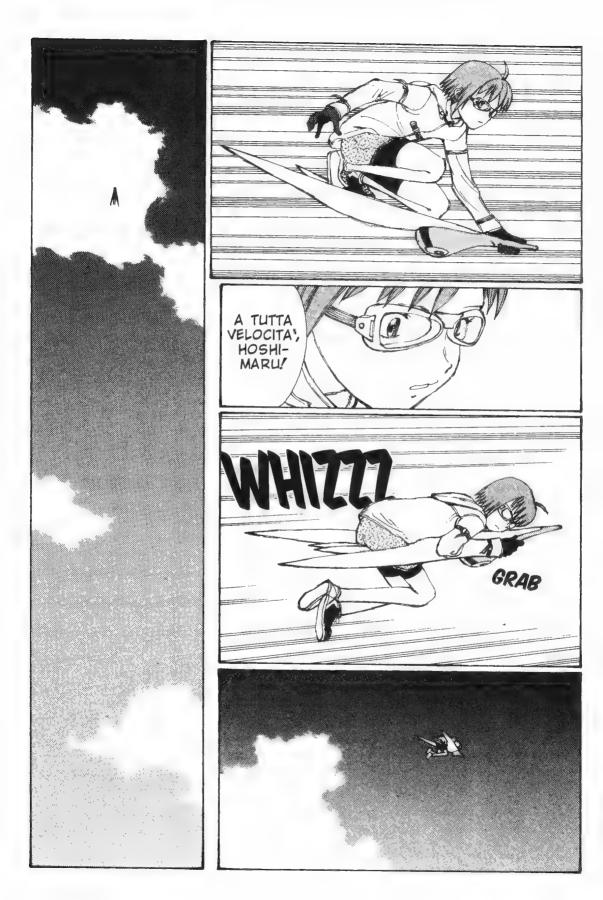
BENE.





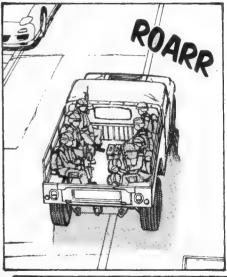














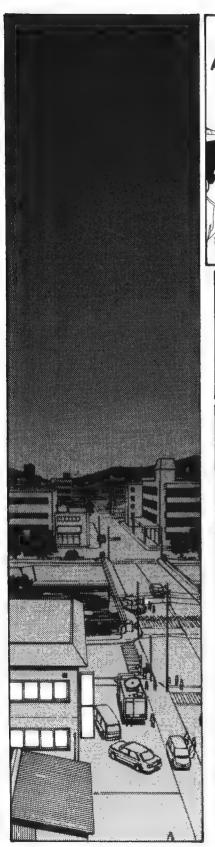




















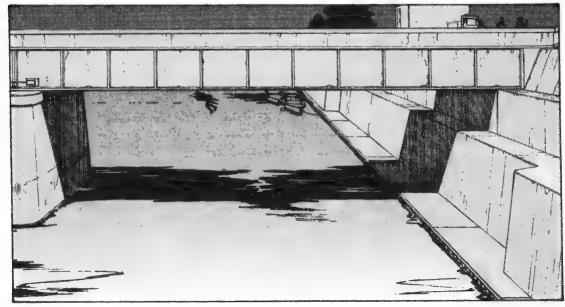








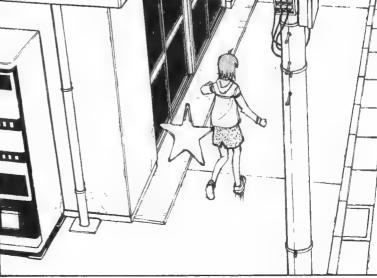


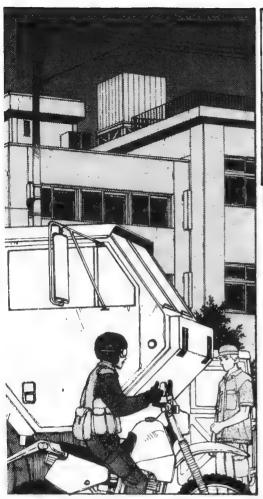
















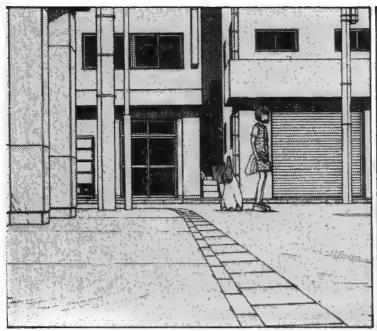


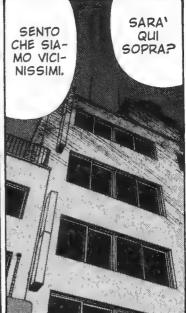




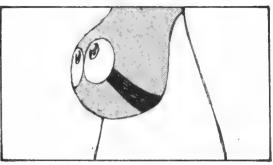


FRA LE VIRGOLETTE < > SI PARLA IN INGLESE. KB





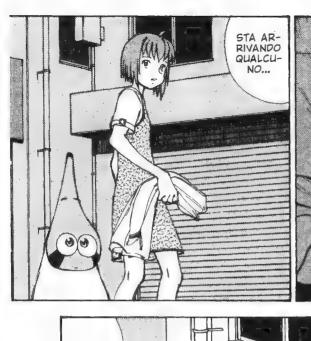










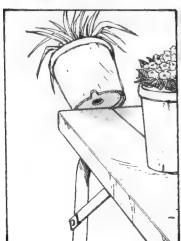






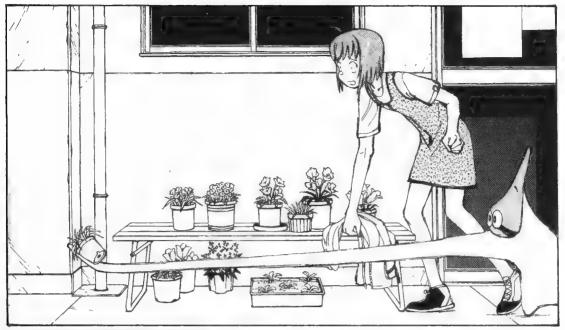








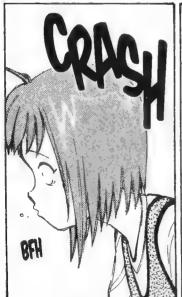


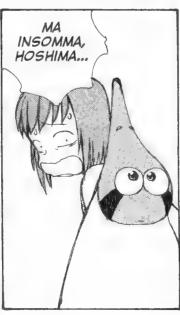








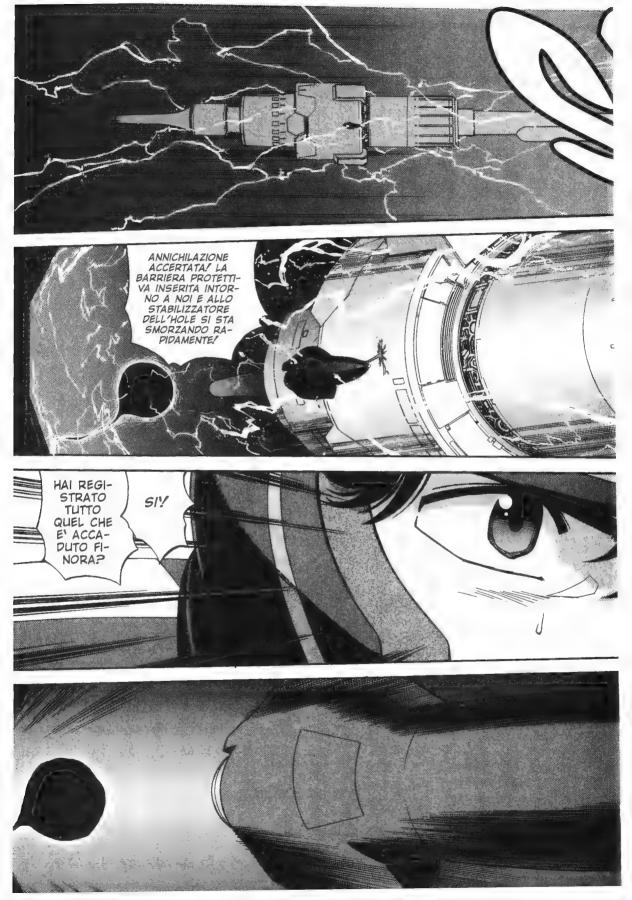






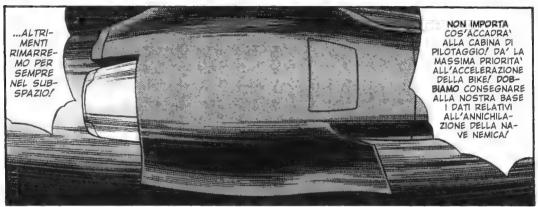
























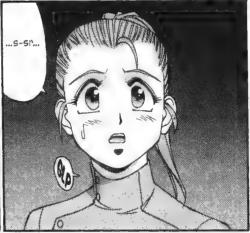


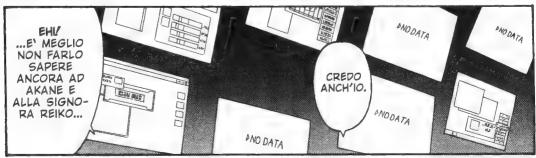


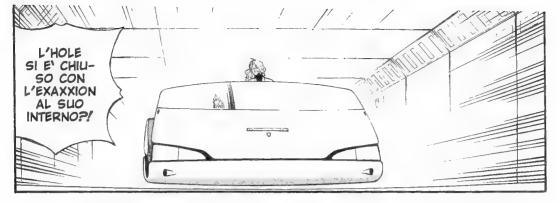












SI E' CHIUSO COMPLE-TAMEN-TE?!

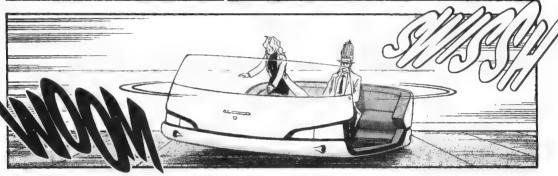
NO, SEMBRA CHE QUAL-COSA SIA ANCORA APERTO...



...MA NULLA
CHE ABBIA
DIMENSIONI TALI
DA PERMETTERE
ALL'EXAXXION
DI PASSARCI
ATTRAVERSO...
ED E' IN
CONTINUA RIDUZIONE.

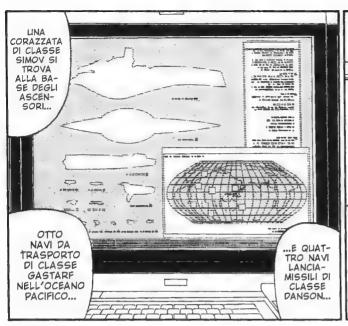














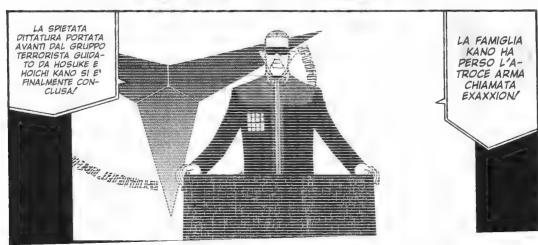














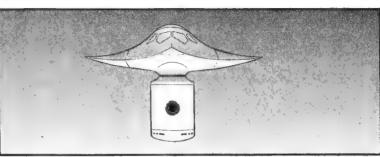


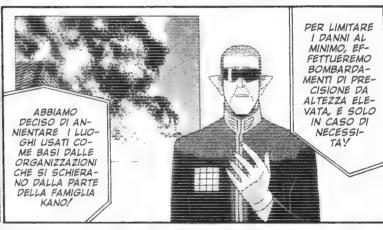


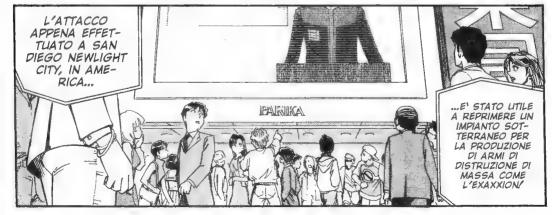










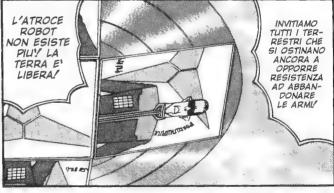




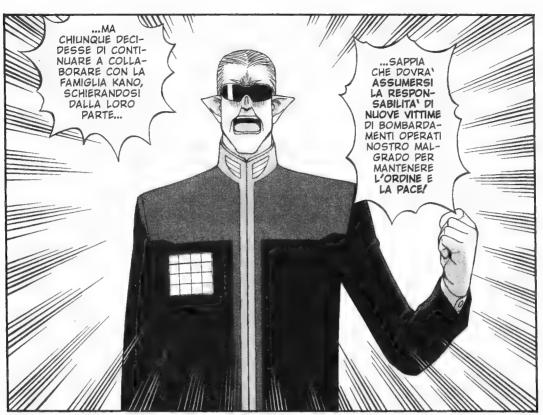


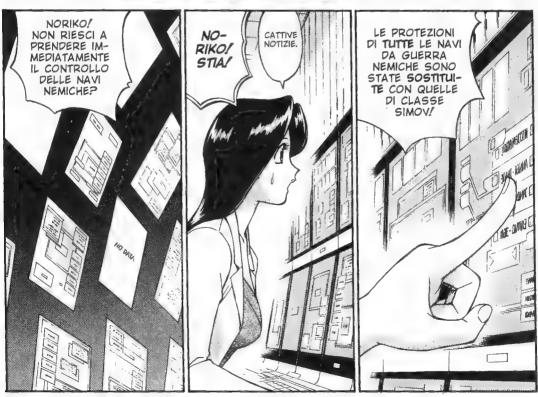


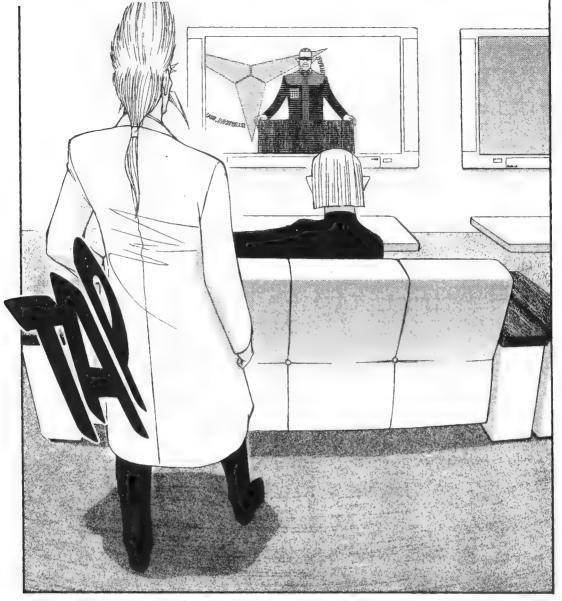


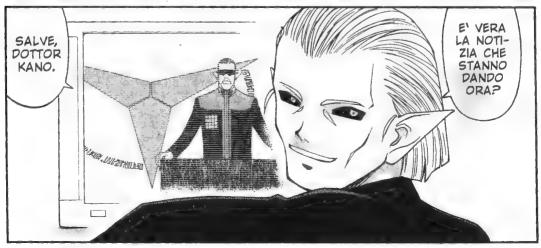


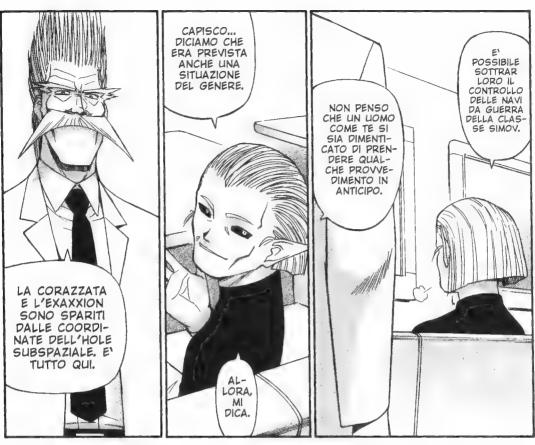




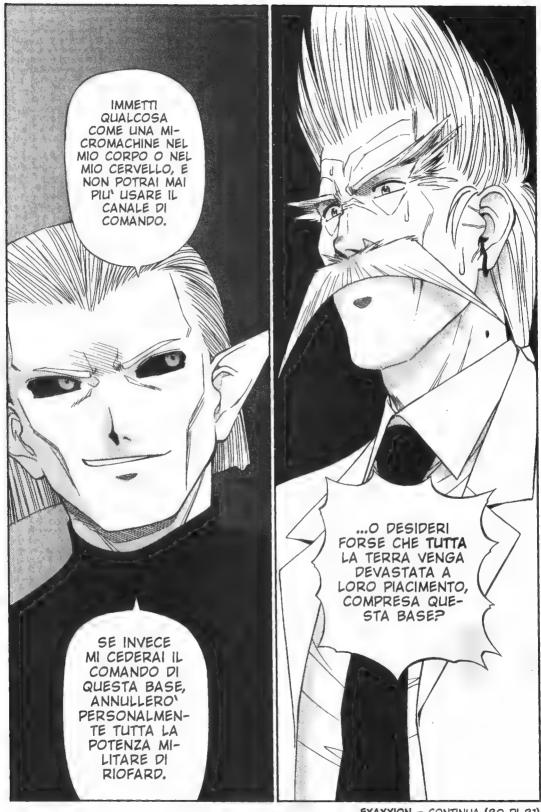








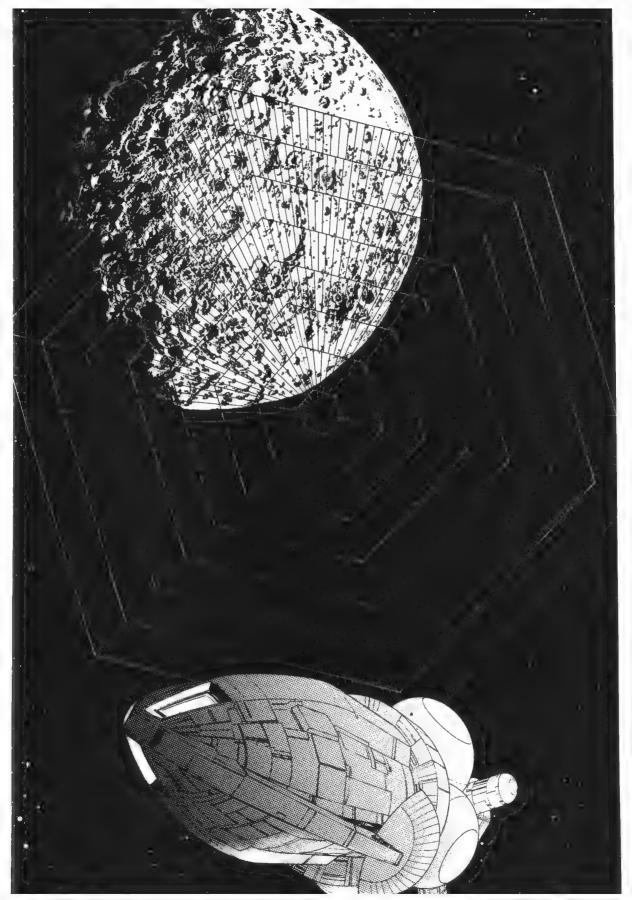


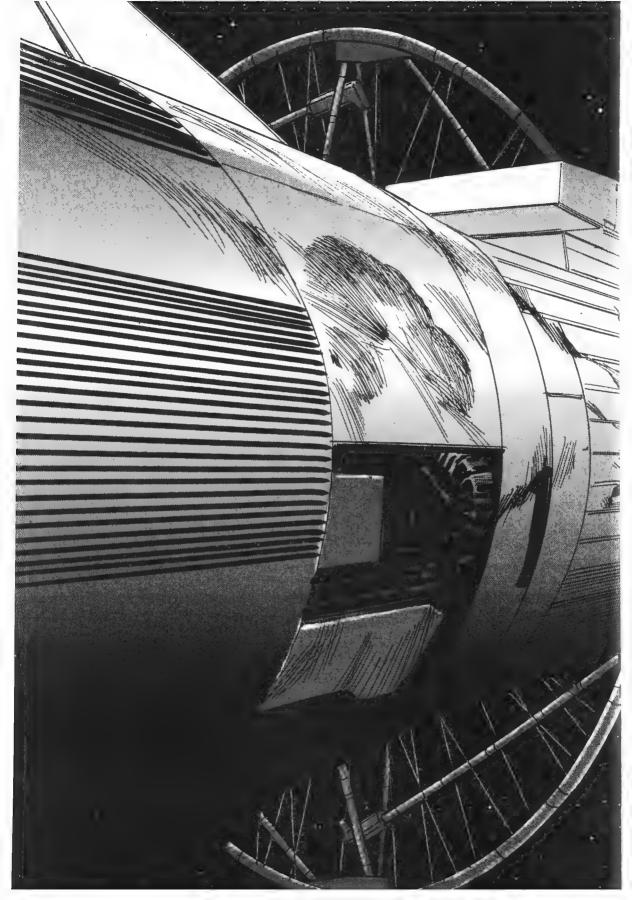


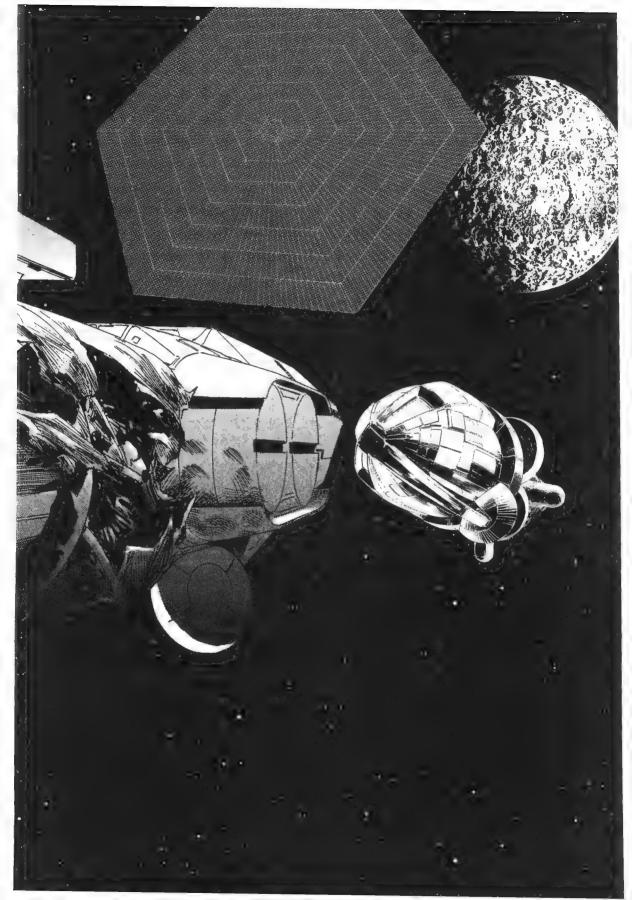
Yukinobu Hoshino MOON LOST CAPITOLO 13

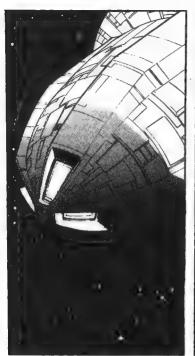
in collaborazione con Takanobu Nishiyama

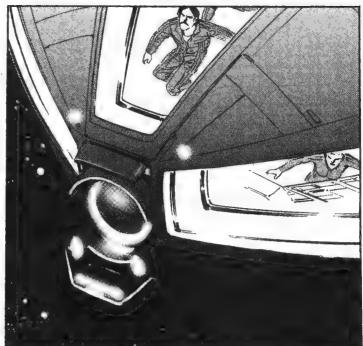


















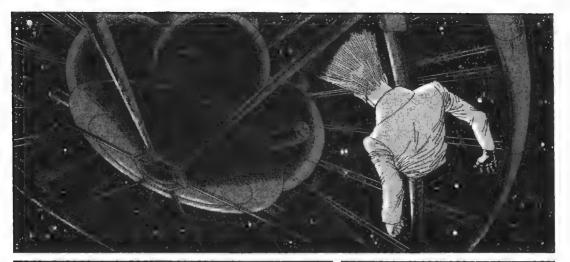






























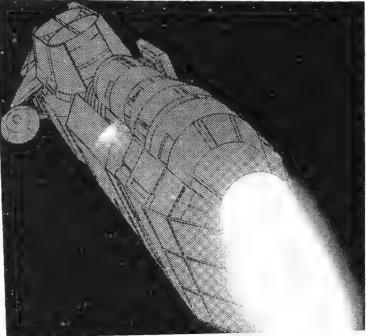




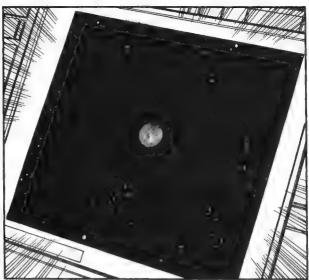




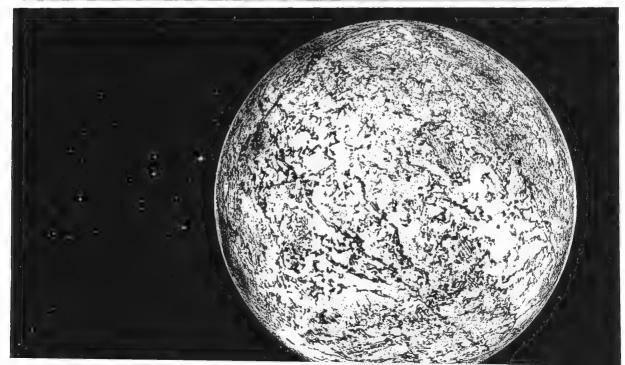


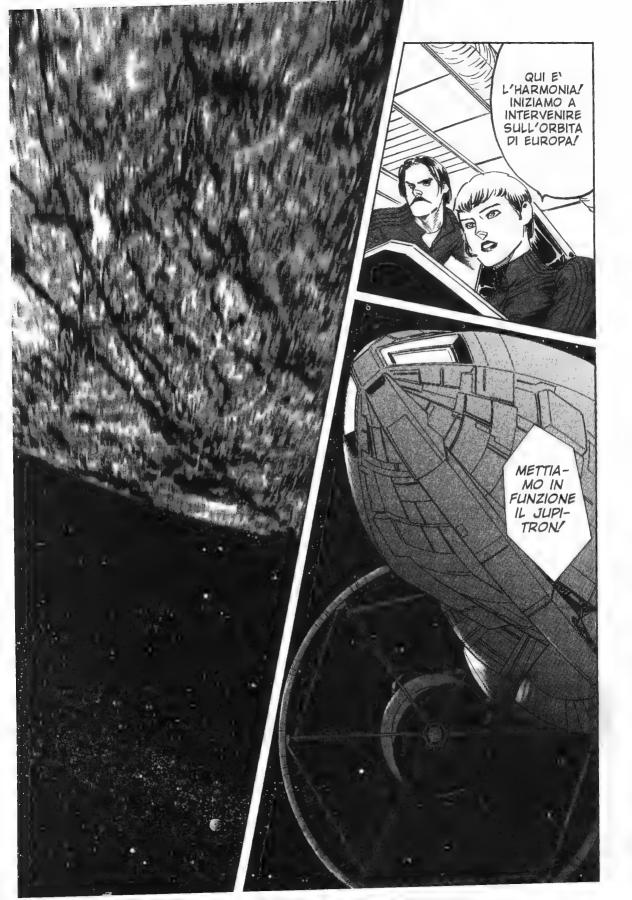










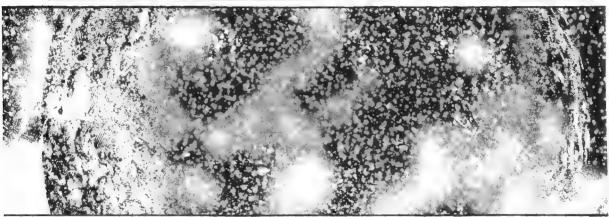


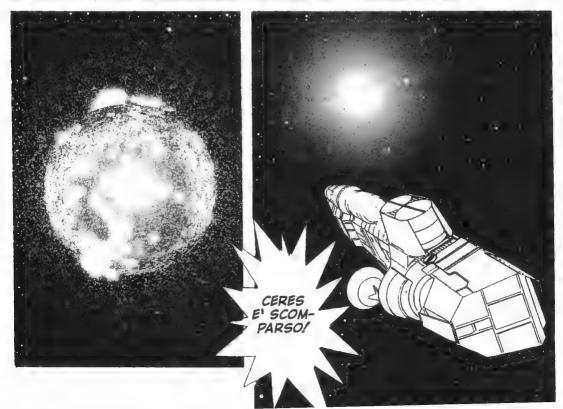




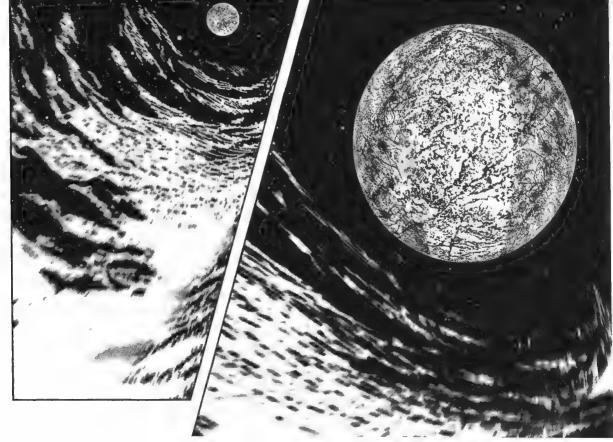




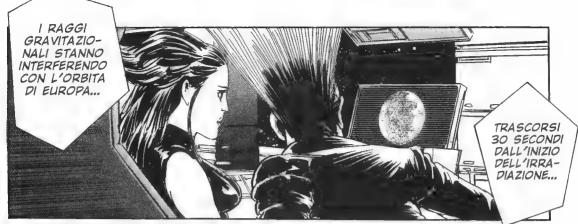


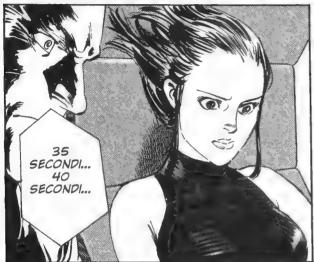










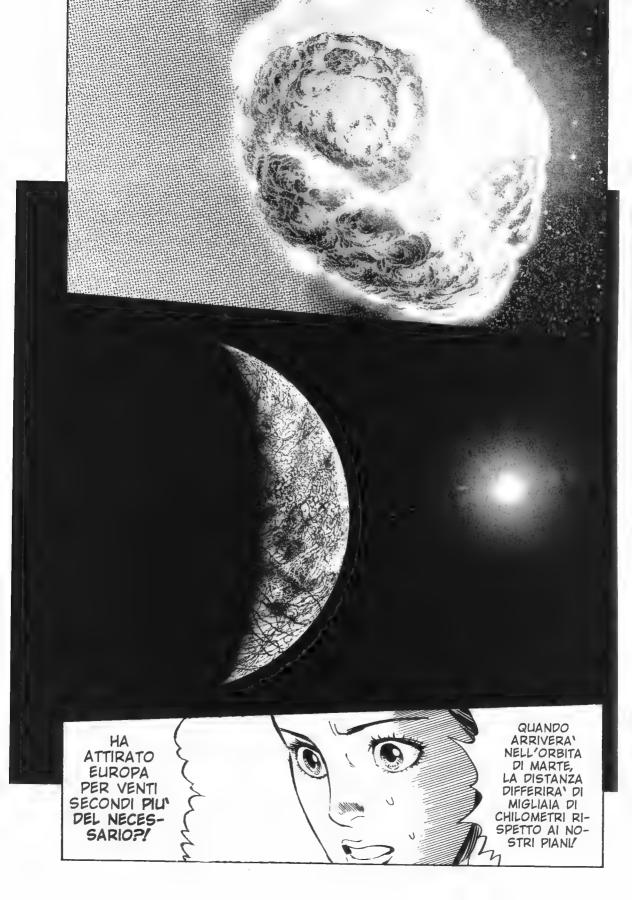


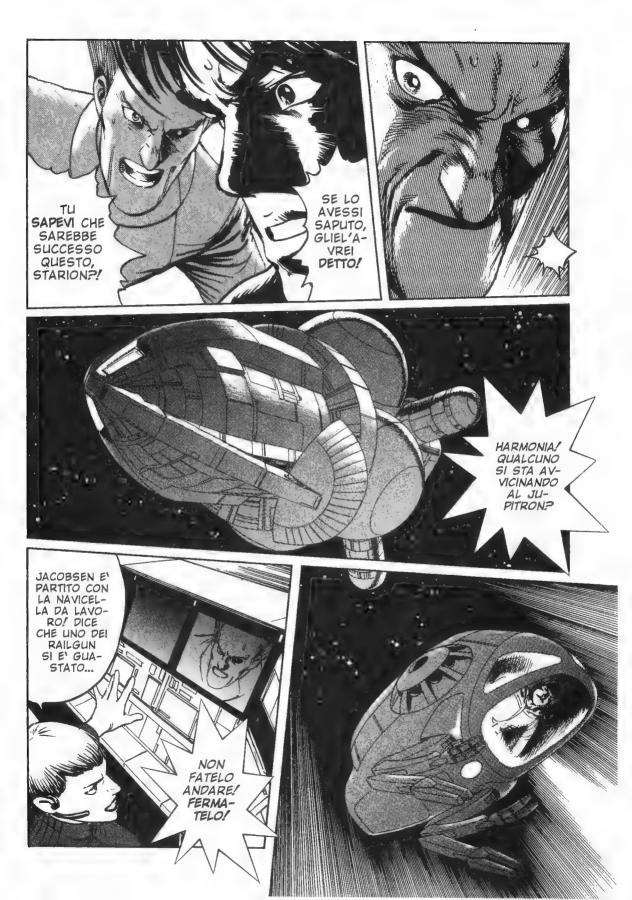






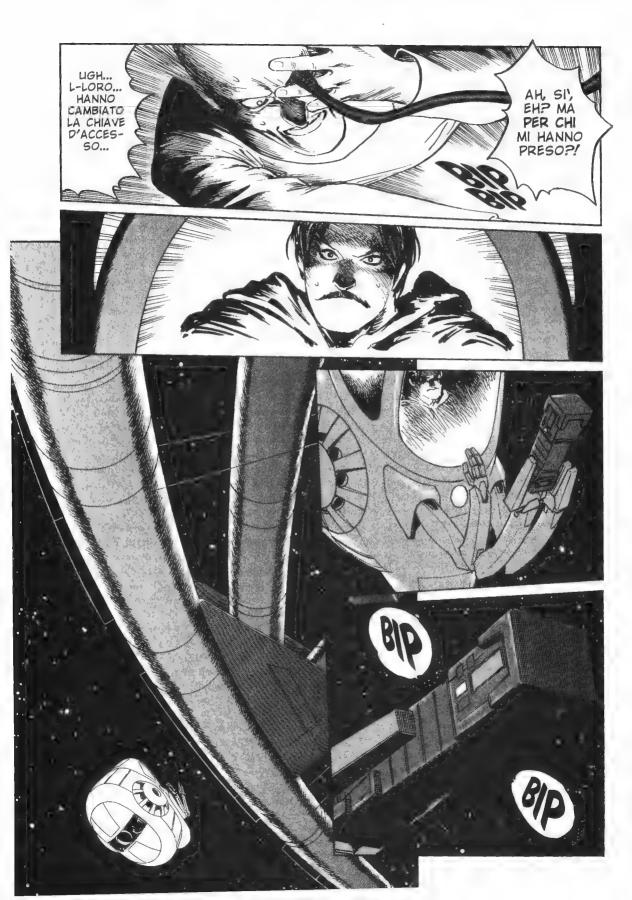


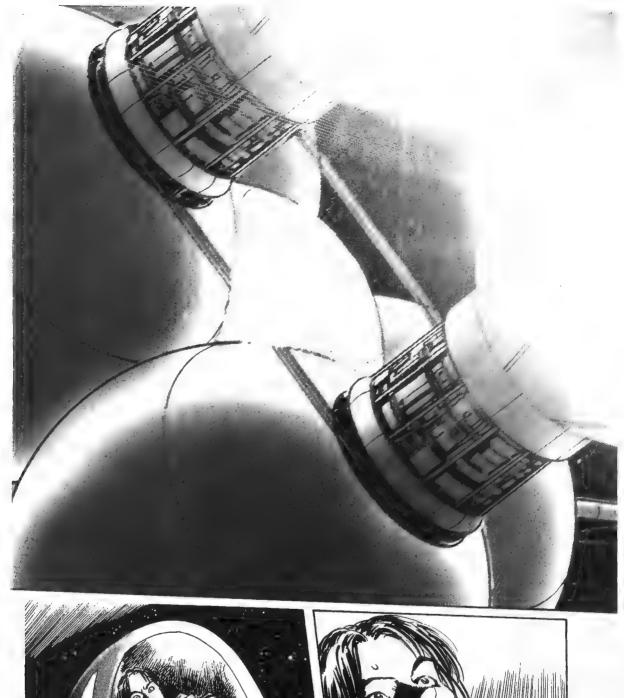




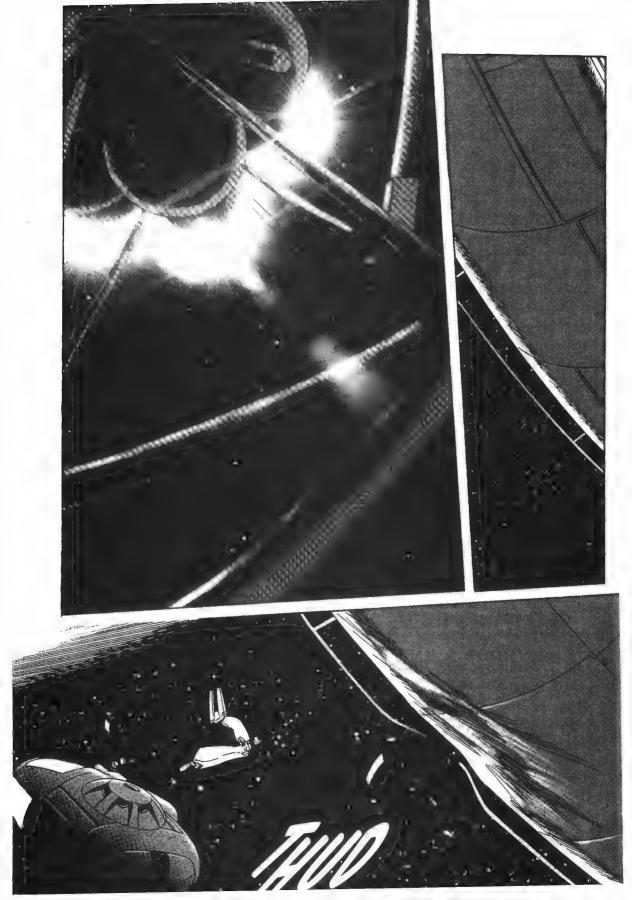






















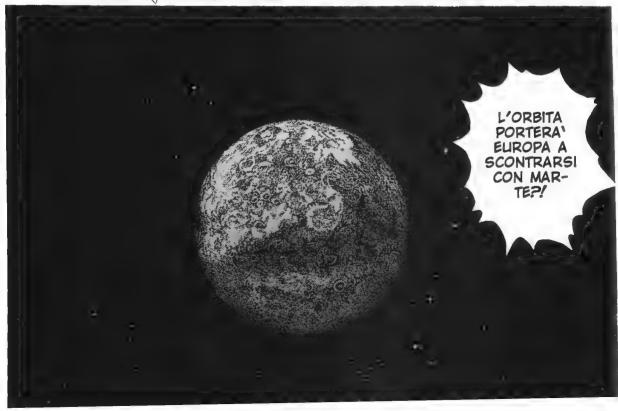












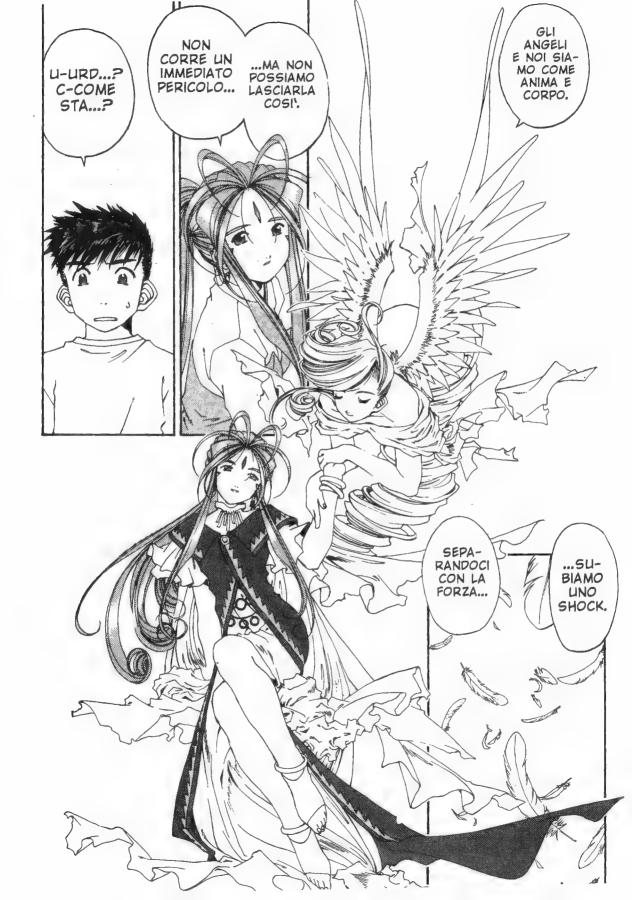
Kosuke Fujishima OH, MIA DEA! GUERRA E GIOIA

















ANCH'10 LA PEN-SO COSI'. IL FATTO CHE URD ...

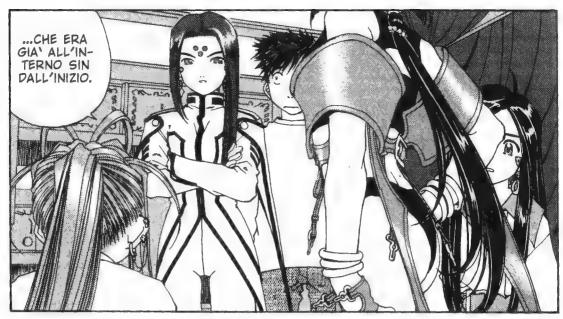
... NE SIA RIMASTA VITTIMA PROPRIO QUI...

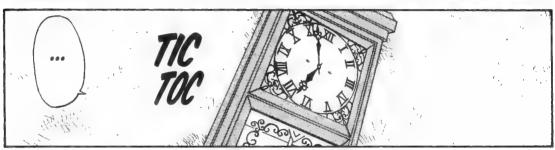


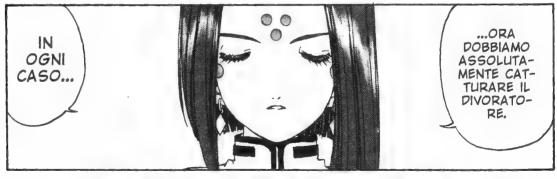
... SIGNIFICA CHE QUAL-CUNO SI E' GIA' INTRO-DOTTO IN QUESTA CASA...

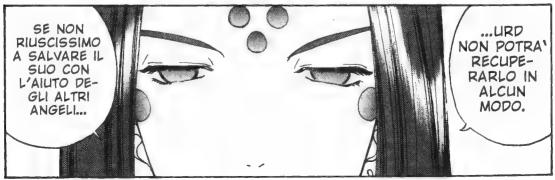














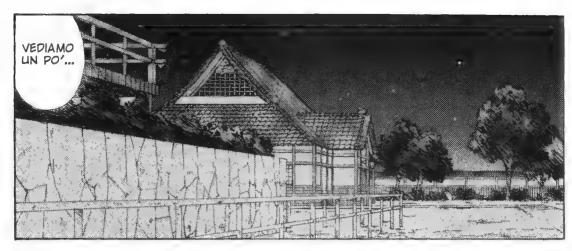
...NON
ABBIAMO
ALTRA
SCELTA CHE
EVITARE DI
ESPORRE
GLI ANGELI.



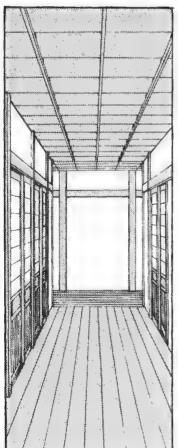


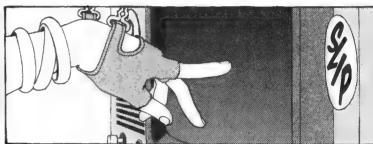


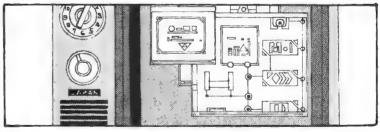














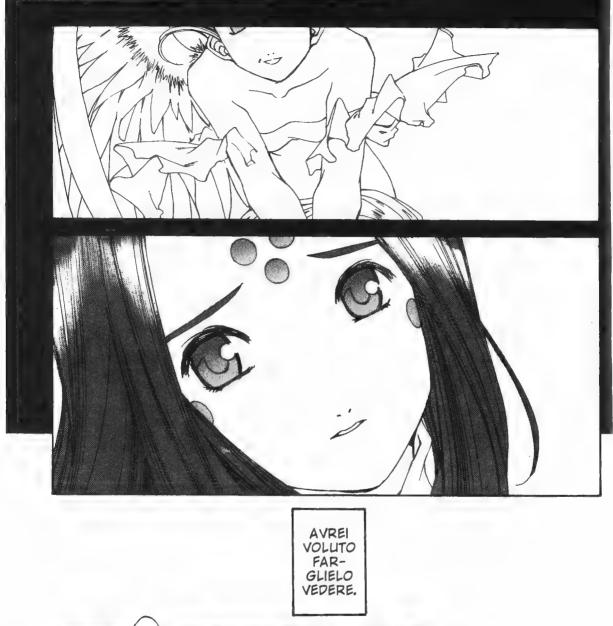




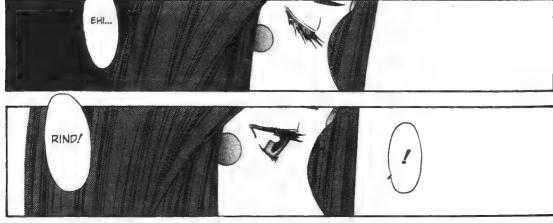










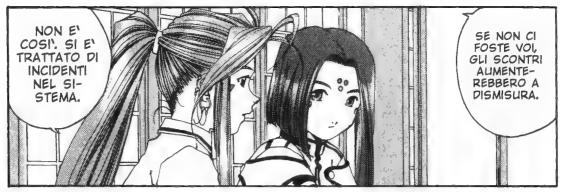


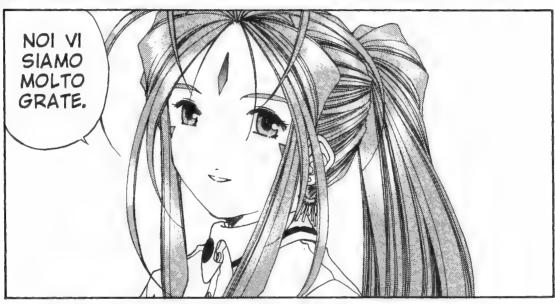


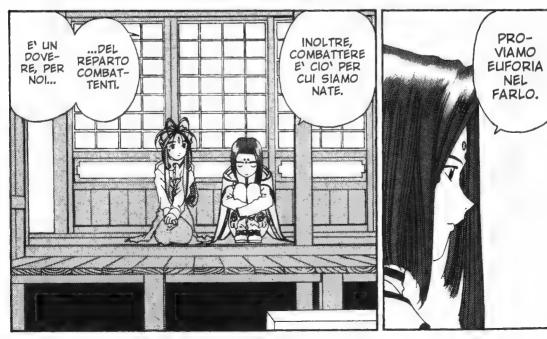








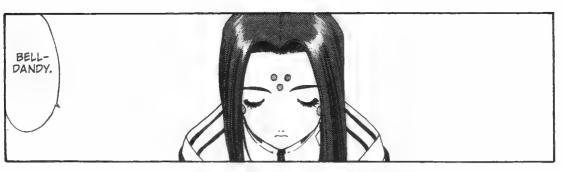


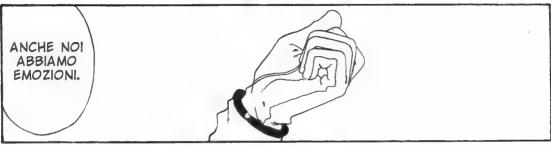


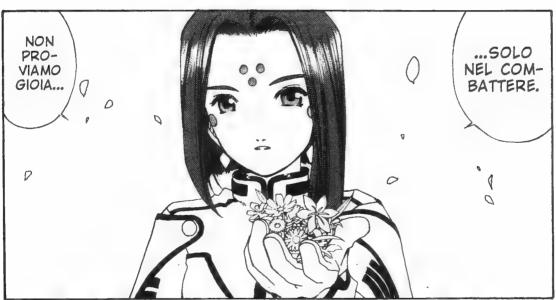


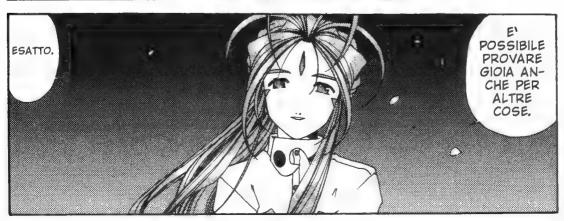




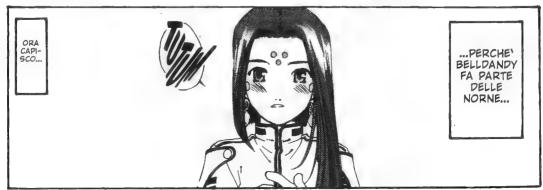






















...NON

POTREMO

SALVARE

GIA'...

SENZA

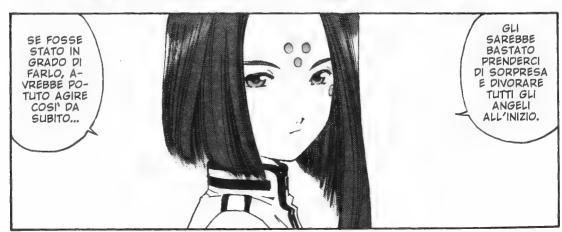
CATTU-



L'IMPOR-

SE STIAMO











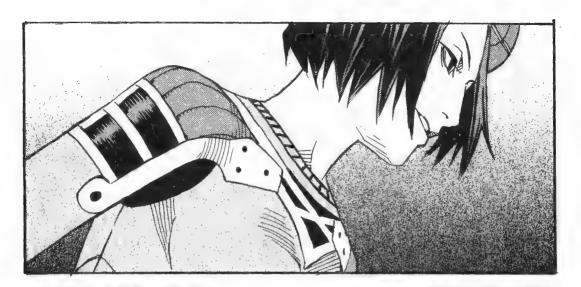


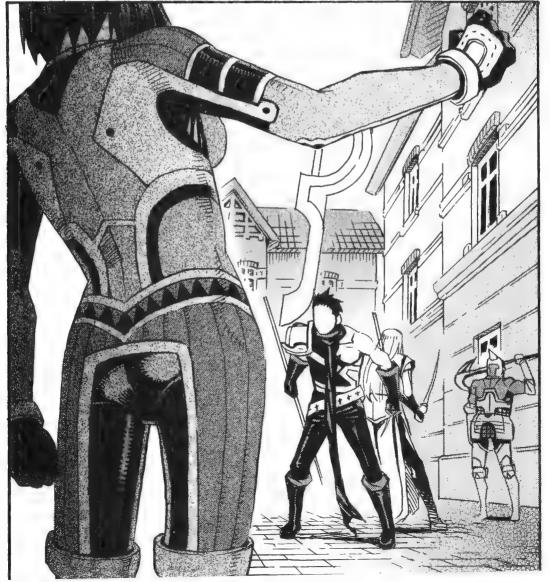


104

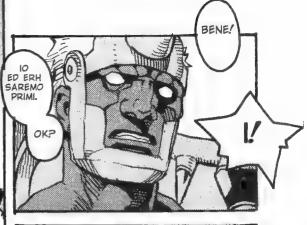
OH, MIA DEA! - CONTINUA



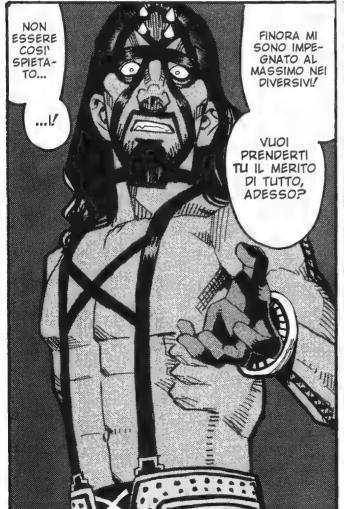




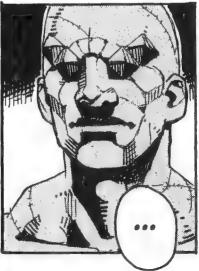








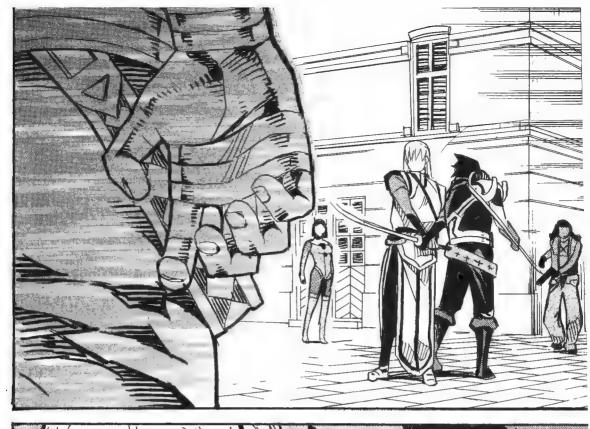










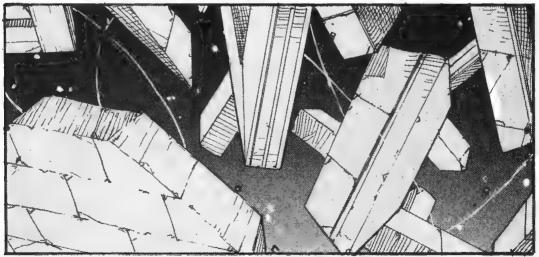










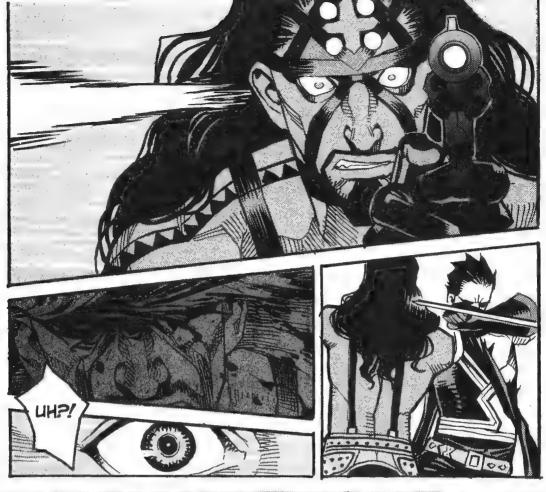


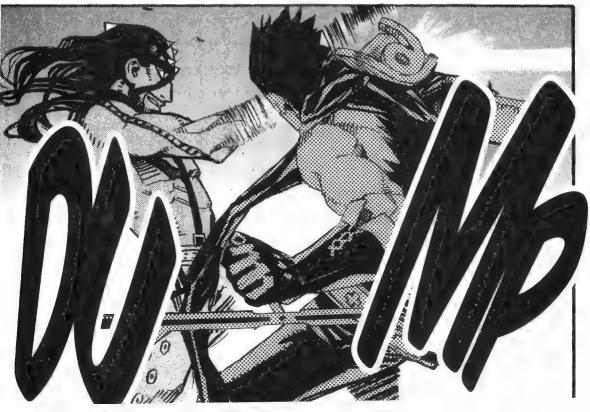






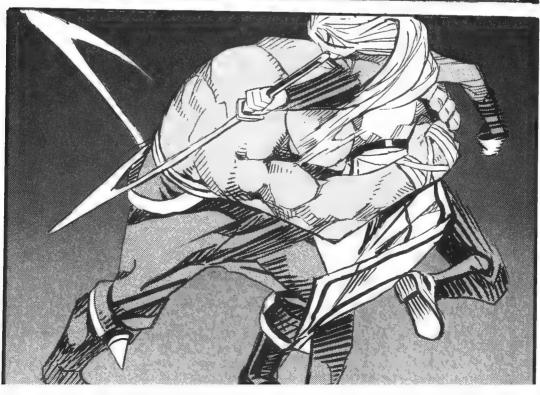




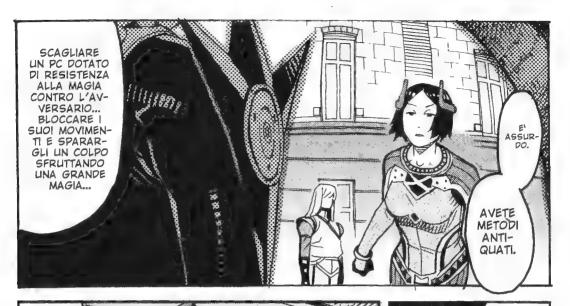












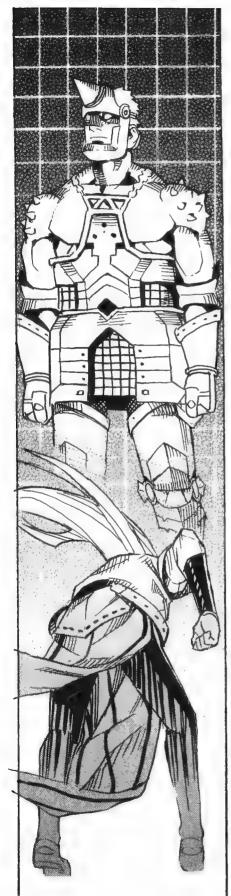


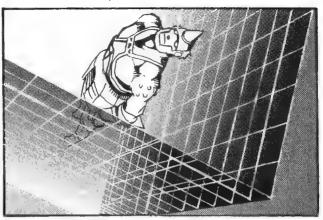




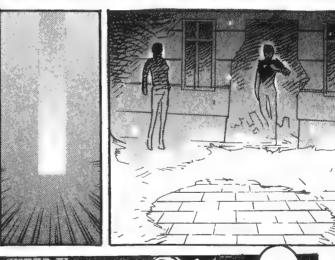


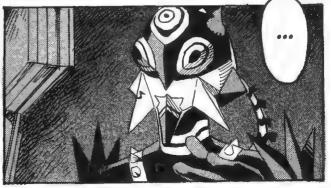




































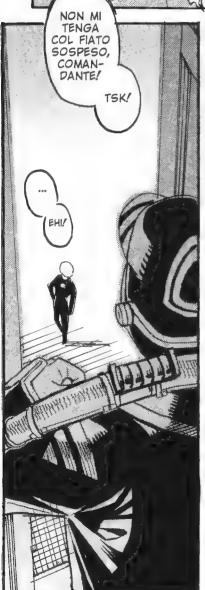
















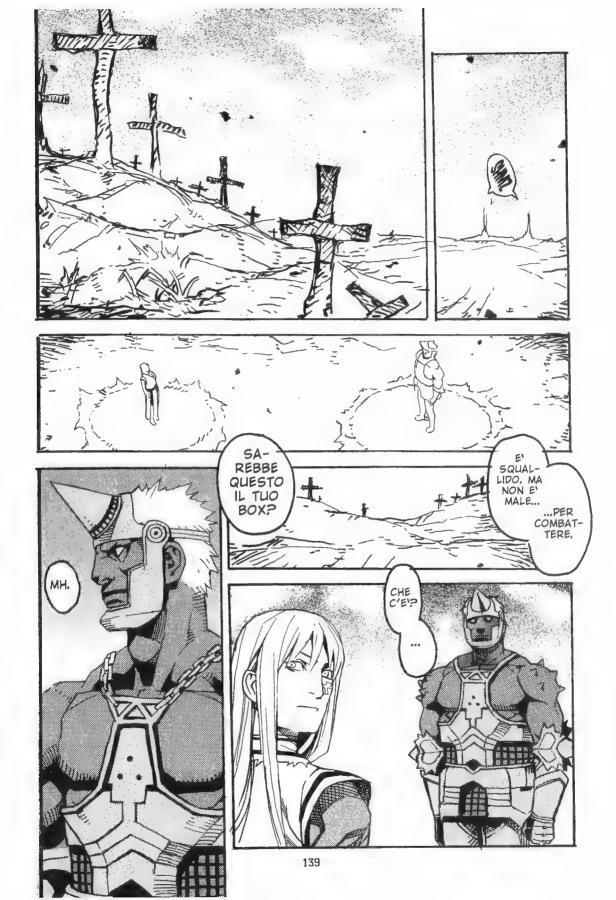


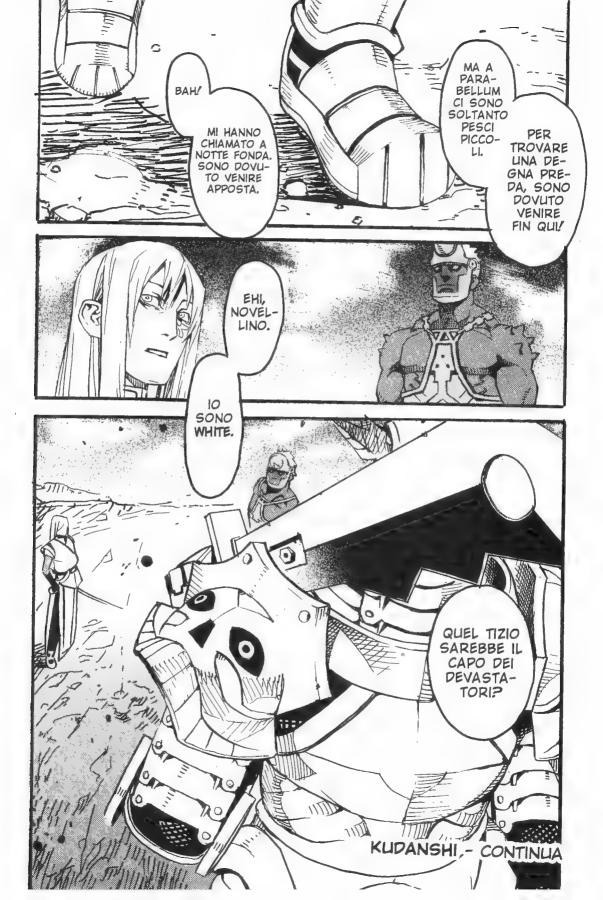




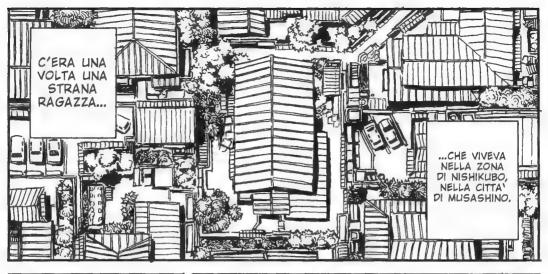










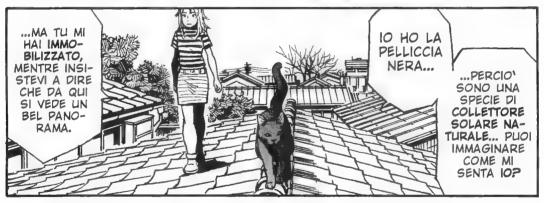


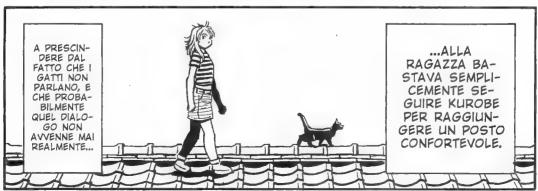




















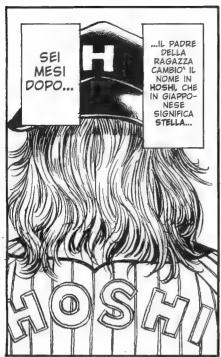










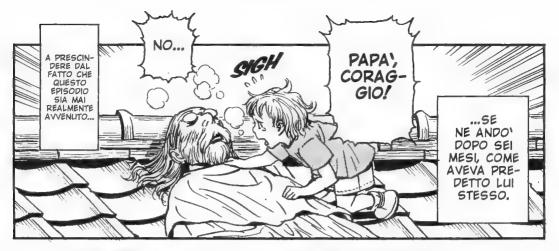
















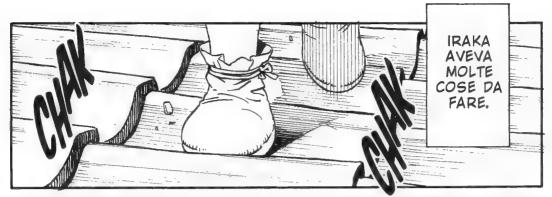












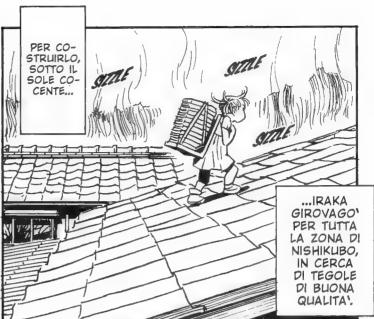
















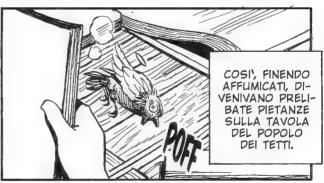




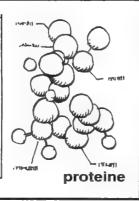






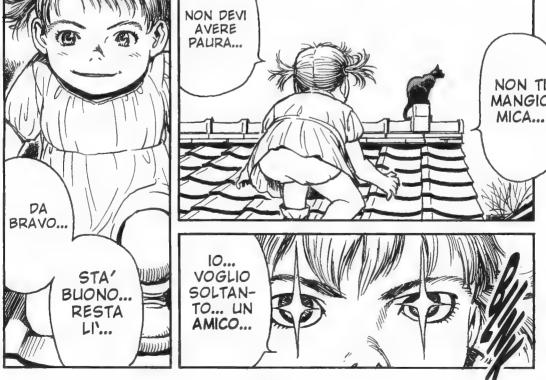


QUESTO PIATTO
TIPICO, DEFINITO
ARROSTICINO
DISTRATTO,
COSTITUIVA PER
QUESTA GENTE
UNA PREZIOSA
FONTE DI PROTEINE.







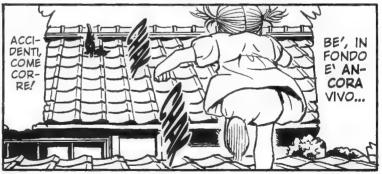




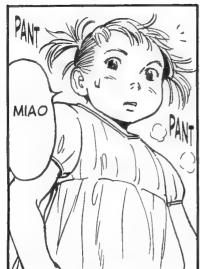
























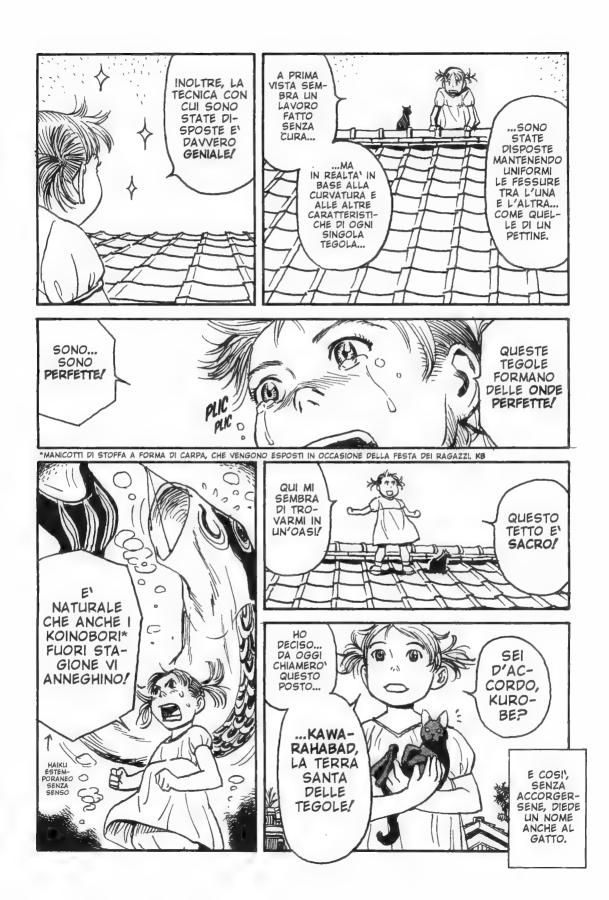


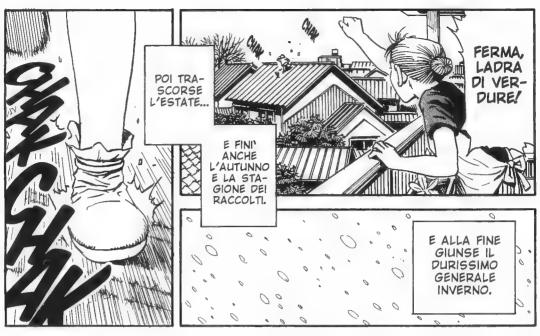


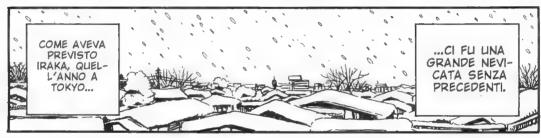


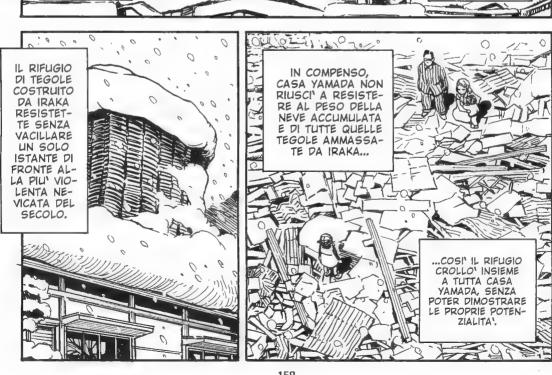
















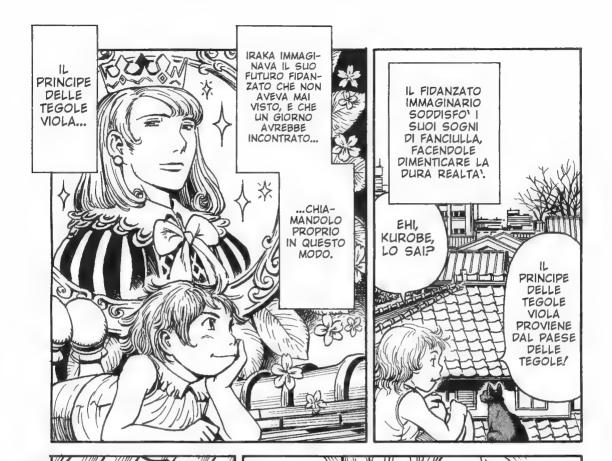






VERSITA'.





PENSA CHE SULLE SPALLE PORTA UN





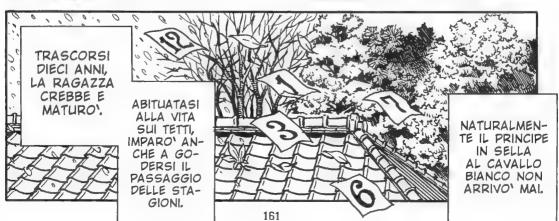






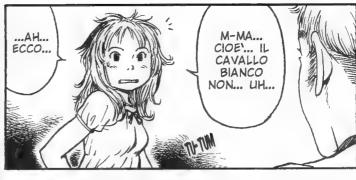














VERO?







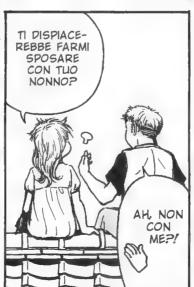












...LA RAGAZZA, CERCANDO DI FRENARE LA FORTE EMOZIONE CHE PROVAVA, DISSE IN UN SUSSURRO LIEVE ...



Ciao, caro BariKordi, chi ti scrive è un mangaffezionato di vecchia data, che ti segue dal primo numero di JoJo [...], stavolta però ti scrivo per sottoporre alla tua attenzione (e a quella dei Kappa boys, se lo riterrai opportunol il caso del fumetto Kuni ga Moeru, di Hiroshi Motomiya, del quale ho letto addirittura nell'ultimo numero di "Internazionale", rivista che notoriamente non si occupa di manga. Come saprai il fumetto in questione è stato censurato pochi mesi fa a sequito di forti pressioni de parte di gruppi dell'estrema destra nazionalista giapponese, che ha praticamente imposto alla direzione di "Young Jump" di ritirare le copie del fumetto dalla circolazione. La pietra dello scandalo sono state alcune tavole che descrivevano la strage di Nanchino, messa in atto dall'esercito imperiale giapponese in Cina nel 1937. Questa strage, che ha visto massacrate centinaia di migliaia di cinesi per mano dell'esercito giapponese, suscita ancora molti scandali. Mi interessava sollevare questo problema per vari motivi. Il primo è che è evidente come in momenti di contraddizioni e ambiguità, e di crisì mondiale, i movimenti più retrogradi si mascherino di tradizione e si lancino nell'opera di riscrittura della storia, come amabilmente succede anche nel nostro Bel Paese. Il secondo motivo è che mi sembra l'ennesima dimostrazione di come i manga siano in effetti una delle espressioni culturali di un paese straordinariamente ricco e complesso, e dovrebbe far riflettere tutte le persone che si ostinano a voler navigare nell'ignoranza e nel pregiudizio nei confronti di una forma d'arte che non è solo questo (anzi, credo che in molti casi sia molto poco arte) ma vera e propria letteratura, e questo discorso ci deve interessare, visto che è entrata a far parte pesantemente della nostra cultura, quindi andrebbe considerata con il peso che merita. Il terzo motivo è che la curiosità mi ha travolto e vorrei sapere se c'è la possibilità che il fumetto venga pubblicato. Scusa se ti mando questa mail alla JoJoTeca, ma sentivo di dover esprimere queste riflessioni. Ovviamente per i temi trattati non sarà tanto interessante per tutti i lettori di Kamikaze, ma spero almeno che tu mi possa rispondere in privato. Davvero è strano come abbiate fatto crescere tante persone. Un saluto e un abbraccio anche dal mio stand, che per il momento sonnecchia in attesa del nuovo genio di papà Arakı. Federico Mastrogiovanni, Roma

Caro Federico, spero che non ti secchi se ho letteralmente rapinato la rubrica della posta di Action (un furto operato a me stesso, per altro...) e ho trasportato in questa sede più consona la tua interessante lettera. L'ho fatto per più di un motivo, ovviamente. Primo, ora Action pubblica Manga Bomber - Pennino di Fuoco, il cui tono è decisamente distante da dissertazioni di questo genere; secondo, il pubblico di Kappa Magazine è in generale un po' più grandicello della media, e non si lascia spaventare 'quando il gioco si fa duro'; terzo, la tua lettera è la chiusura del cerchio dell'argomento portante di questo mese, scatenato dagli episodi di Exaxxion, Moon Lost e Narutaru, e sottolineato nell'editoriale. Senza voler entrare nel merito di "chi ha ragione e chi no", come si diceva a pagina uno, c'è sempre chi cerca di riscrivere la storia a proprio vantaggio. La verità è che sempre, sempre. sempre, ogni fazione ha la sua responsabilità (o meglio, scheletri nell'armadio) in merito alle querre scatenate. Basterebbe rendersi conto del fatto che nessuna nazione intraprenderebbe alcun tipo di conflitto con altre (spendendo enor-

mi capitali e subendo ingenti perdite sul fronte umano) se non sapesse poi di rientrarci econo-*micamente. Sarò disilluso, ma i supereroi buoni e puri che combattono solo per un ideale astratto di quello che è il Bene Assoluto esistono solo nei fumetti, nei cartoni e nei film. E. ormai, neanche più li. Purtroppo, però, chi governa ha bisogno del sostegno del popolo, e quindi sa bene come indorare la pillola per farci dire "sì, è giusto andare a prendere a calci nel sedere questo o quell'altro paese". La storia dello sterminio di Nanchino risale al 1937, quando l'esercito giapponese si accanì sui paesi sconfitti portando a compimento una serie di azioni non particolarmente 'umane' ai danni dei prigionieri di guerra e dei civili, azioni che non furono mai condannate negli anni a seguire de nessun tribunale, per cui c'è chi afferma che in realtà si tratti solo di illazioni. D'altra parte, c'è anche chi dice che la Germania nazista non abbia mai operato alcuno sterminio di massa ai danni degli ebrei, nonostante ancor oggi alcuni superstiti (allora bambini) possano testimoniare in prima persona le violenze subite. Rincariamo la dose? A quanto pare, i primi a liberare i sopravvissuti dai lager nazisti furono i soldati dell'Unione Sovietica, ma per diritto acquisito divennero storicamente quelli degli Stati Uniti. Nonostante ciò, non possiamo dimenticare che entrambe le superpotenze si sono macchiate di delitti identici nel corso della storia: i russi avevano i gulag (versione 'alla vodka' dei lager) in cui venivano stipati e occultati tutti i nemici del regime comunista; gli americani costrinsero in centri di accoglienza (!) tutti i giapponesi presenti su suolo americano subito dopo l'attacco di Pearl Harbour, e a tutt'oggi esiste una certa prigione di Guantanamo lievemente fuori dagli schemi umanitari mondiali. A quanto pare, insomma, la storia che ci viene raccontata è sempre un po' nebbiosa, e andrebbe vista con occhi del tutto neutrali. Non esistono 'buoni' e 'cattivi', ma solo interessi. Oggi sappiamo che Hitler cercò di operare un repulisti etnico non tanto per convinzioni filosofiche derivate dai suoi discutibili ideali, bensì per questioni meramente economiche. Proprio come accadde alla fine del XV secolo ai tempi di Isabella di Castiglia (quella che finanziò la scampagnata marittima di Colombo), che proprio mentre la Spagna si trovava col conto in banca in rosso, si liberò di qualche creditore un po' troppo pressante attraverso l'inquisizione (spacciandola dunque come operazione... santa), e quarda caso ci presero di mezzo ebrei e musulmani. Mal comune, mezzo gaudio? Neanche per sogno: alcuni di loro oggi si stanno scannando a vicenda (Israele e Palestina) per un lembo di terra delle dimensioni della Pualia. Dopo mialiaia di anni, avremmo dovuto imparare che, ogni volta che qualcuno se ne viene fuori con una Guerra Santa o aria rifritta simile, non ha altri argomenti da mettere in tavola per convincerci a imbracciare il fucile. E che, quindi, in realtà, ci sono sempre i soldi di mezzo. Insomma, benché tendiamo a considerarci i 'buoni' della situazione, saremo pur sempre i 'cattivi' per qualcun altro, solo perché ognuna delle parti in causa vede le cose solo dal proprio punto di vista. E non c'incontriamo mai a metà strada per discuterne senza armi in pugno. Dunque, il fatto che la pubblicazione di Kuni ga Moeru sia stata interrotta ootrebbe essere una sorta di dichiarazione d'intenti della casa editrice stessa, ma sinceramente ne dubito: nel caso. il rigidissimo sistema di controllo delle redazioni nipponiche non avrebbe mai approvato il progetto in partenza. È per questa ragione che lo 'stop' alla pubblicazione è avvenuto più che altro per-

puntoakappa

posta: Strada Salvotte
1 bis/1, 06080 Bosco (PG)
e-mail: info@starcomics.com
web: www.starcomics.com

ché in Giappone le grandi aziende temono sul serio l'opinione pubblica, e quindi se anche solo una parte dei possibili clienti si dimostra scontenta, l'inversione di marcia diventa repentina. Perciò, per rispondere alla tua domanda, dubito fortemente che i diritti per la pubblicazione internazionale di questo fumatto possano mai essere resi disponibili dell'editore d'origine... Comunque, per chi volesse saperne di più, esiste un libro intitolato I Cavalieri del Bushido di Edward F. Langley Russell, che parla nel dettaglio della strage di Nanchino e del momento storico in cui avvene. E. magari, più avanti ne parleremo più dettagliatamente in un articolo che cerchi di essere il più obiettivo possibile, prendendo in esame i punti di vista di entrambe le parti. Grazie. Federico, per lo spunto di discussione.

E grazie al Kappa! (K152-B)

Ciao. Sarò breve: quello scemo del Kappa mi ha fatto morire dalle risate, con l'editoriale di Kappa Magazine 149. Non poteva tornare alla ribalta in un modo migliore, ma per colpa sua mi sono pisciato addosso, quindi fatemi sapere dove abita che gli spedisco il conto del lavasecco. Grazie soprattutto per "Quelli che gli amici li prendono in giro perché alla loro età leggono ancora fumetti, ma che razza di amici avete: ooh, yeah...". lo ho degli amici cos). Amici che, pensandoci bene, non sono mai stati veri amici, e che mi hanno sempre preso in giro per la mia passione per i manga. Quindi ho deciso che è ora di tagliare i ponti con certa gente con cui vado in giro solo per non starmene da solo, e trovare amici veri in altri ambienti. Era una cosa che meditavo già da tempo, ma mi ci voleva qualcosa che mi facesse vedere la situazione da fuori. Lunga vita al Kappa! Mauro Dal Colle, Verona

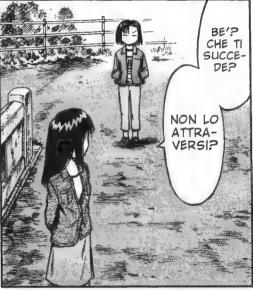
Avremmo voluto farti rispondere direttamente dal Kappa, ma era troppo commosso e non riusciva a scrivere perché il moccio gli colava copioso sulla tastiera. Ovviamente non era commosso per la tua lettera, bensì perché ha appena saputo che in Giappone stanno per girare l'ennesimo film di Godzilla in cui il lucertolone (a cui lui è molto affezionato) morirà per la quattrocentesima volta. Sai com'è. il Kappa è uno spirito sensibile, dopotutto. Comunque, propone a te e a tutti i fedelissimi di Kappa Magazine (una dozzina di persone in tutto, dunque) un bel gioco: inviateci voi stessi nuovi "Quelli che...", così ci facciamo qualche altra risata insieme! Alla prossima!

Andrea BariKordi



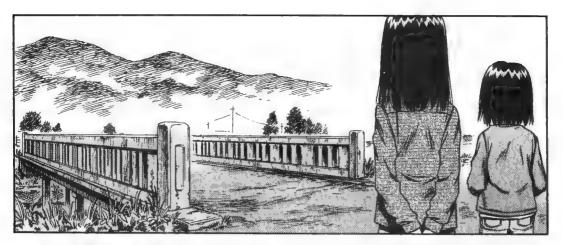






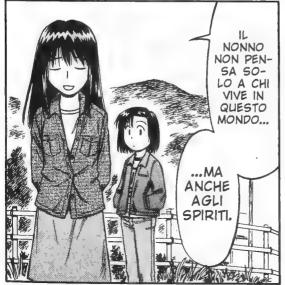


MOKKE - CONTINUA



















BAMBOLE...?
IMMAGINO
CHE QUALCUNO LE ABBIA
ABBANDONATE QUI.



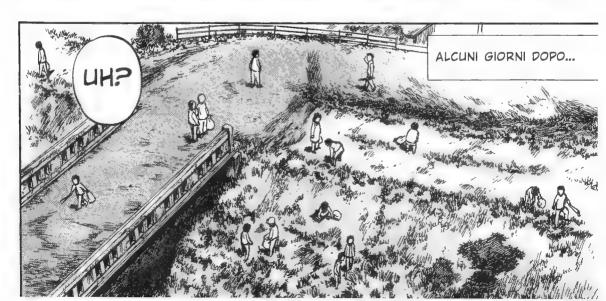






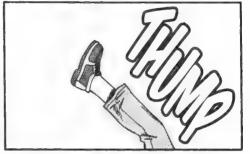






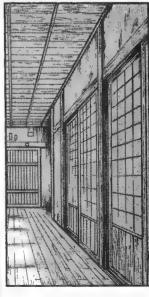


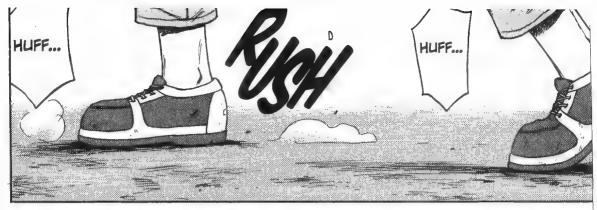


















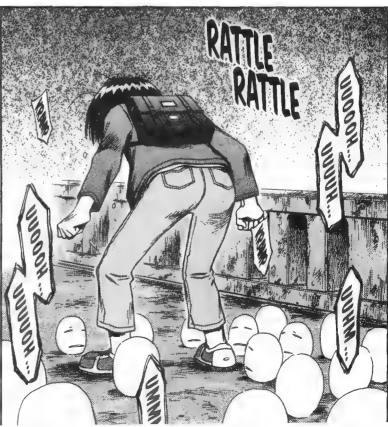






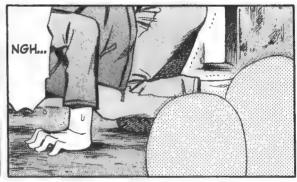




































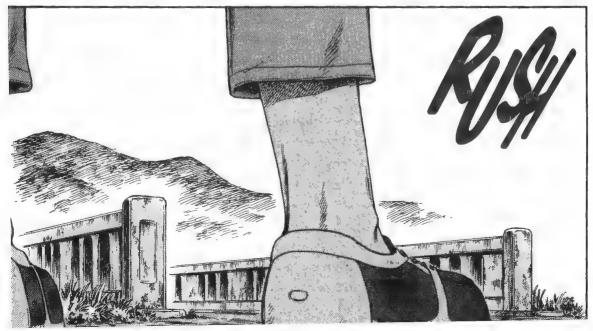






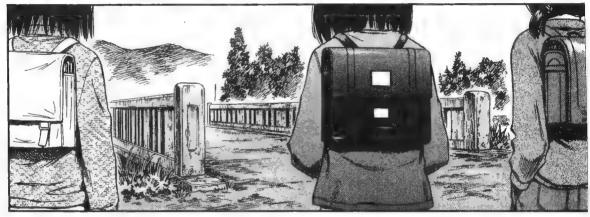








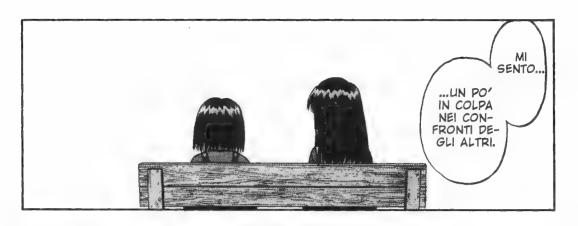




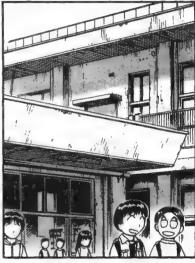


























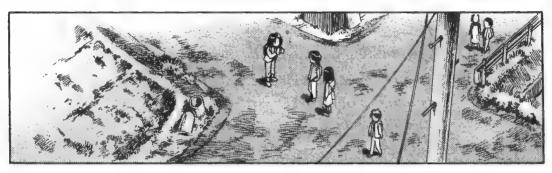


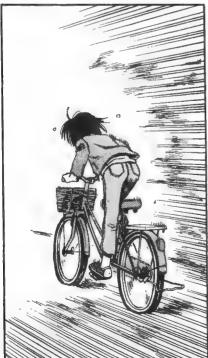




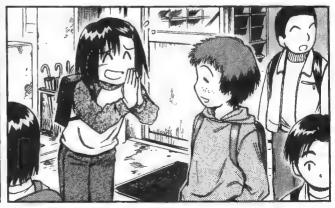


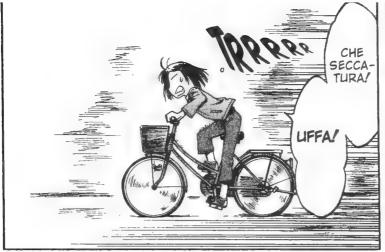






























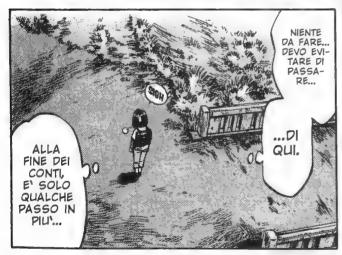












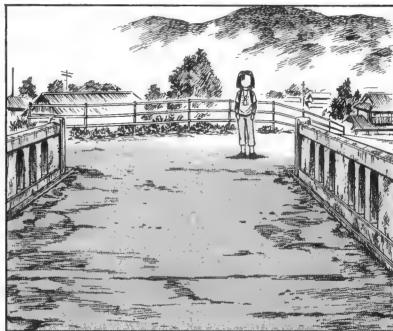


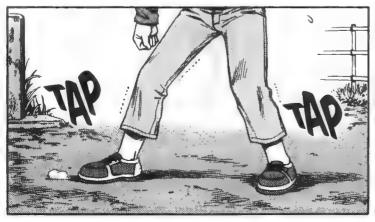
























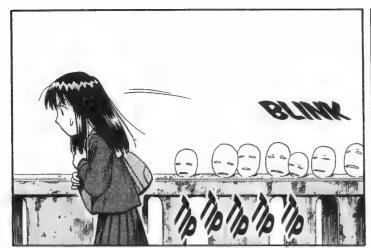










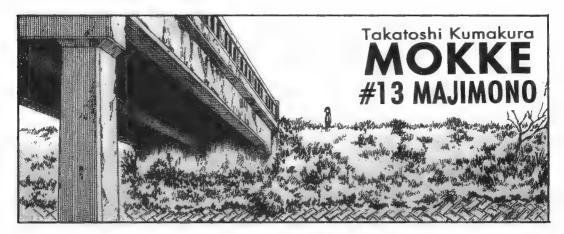






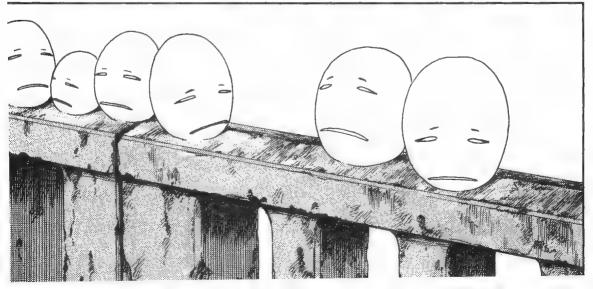






























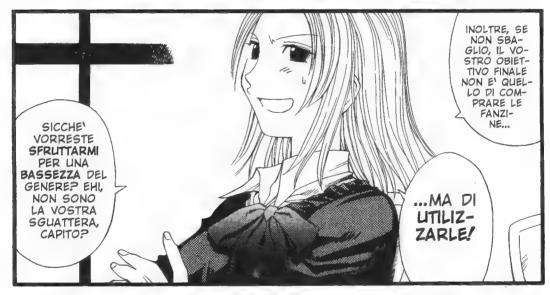










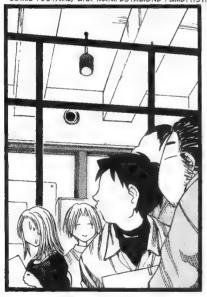








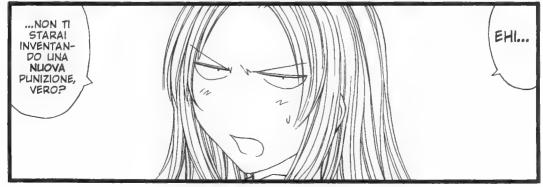
*COMIC FESTIVAL, LINA MANIFESTAZIONE FUMETTISTICA. KB

















*PIATTO A BASE DI RISO SORMONTATO DA CARNE. KB



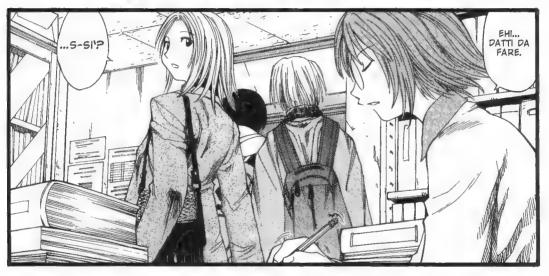














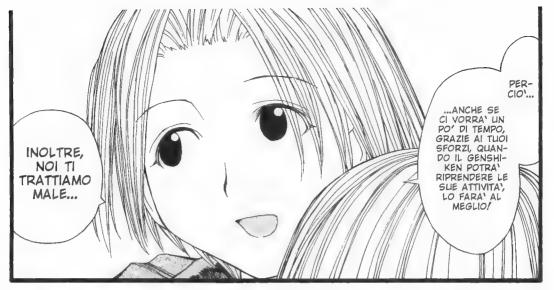
















































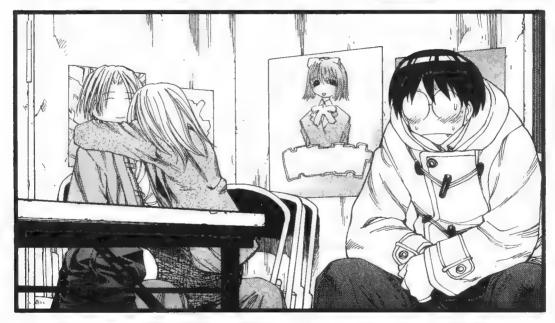
























































































SOLITAMENTE, ANCHE NON VERIFICANDOSI PIU¹ ALCUNA IRRUZIONE, CERCA SEMPRE DI SUPERARE IL CONFRONTO CON LA CPU...



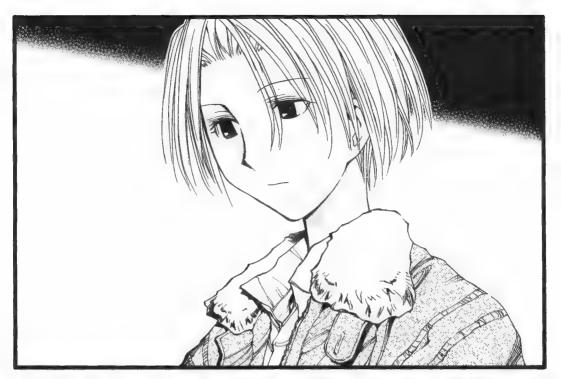
































FINE/ E NON GUARDATE TROPPI FILM DI SPIE, NEL FRATTEMPO...











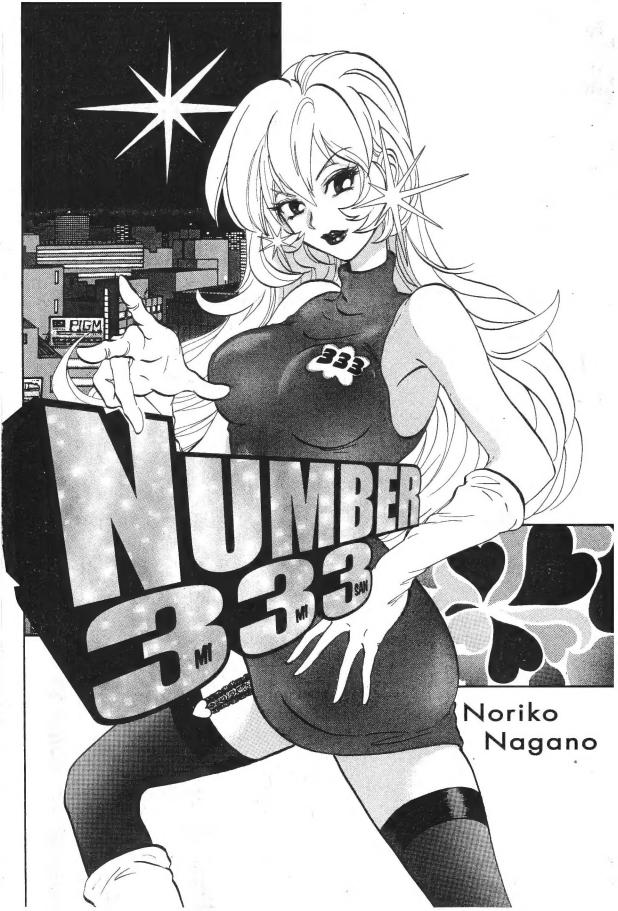












U.GRANDE VESTIGAT DEI PICCO

